no.504
1995年10/1

ゲームマシン

アミューズメント通信
OCTOBER 1, 1995

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル) ☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

目新しいゲームの乏しいAMショー出品機

格差広がるCG分野

開会式でJAMMA中山会長、先端技術を強調

上の写真はセガ社のCGバイクレースゲーム「マンクスTT」展示のようすで、同機はトレーラーに乗せて設置され人目を引いた

JAMMA/JAPEA共催による第33回AMショーが九月十三―十五日、千葉・幕張メッセで開催され、六十九社（前回六十五社）が出展し、AM機とその関連製品などを出品した。

会期中の入場者数は事務局によると、三日間の合計三万三千六百五十二人で前回（三万四千三百三十二人）をやや下回った。その内訳は次のとおり。

初日は八千四百六十七人（うち海外五百六十四人）、二日目は一万一千八百六十九人（同二百二十九人）、三日目の一般入場日は一万三千三百十六人、うち入場料での入場者数は一万二千八百十四人となった。海外からの入場者は合計七百九十三人で、前回（七百八人）に比べ一二%増えたが、国内の特別招待券と招待券による入場者および一般入場者がやや減少したという結果となっている。

今回も従来と同じ二種類の招待券方式をとり、一般入場も行なうなど、来場者が戸惑うような入場システムとともに、メダルゲーム機の扱い方など検討すべき課題は残されている。しかし会場内は大きな小間を奥へ配置し通路も広くとったことから、以前のような混雑は見られなかった。

展示内容については、今回も新作が多数発表されたが、一方で従来機や在庫品と思われるような製品まで多く展示されたことから、「会場はこの半分の広さで十分」と言う業者もあり、AMショーとは何かを改めて問う声も聞かれた。

TVゲーム分野（8面以下に掲載）では技術の高度化が一段と進み、とくにCGポリゴンゲームでセガ社とナムコがゲームジャンルの異なる新作を数機種披露し、両社が他のメーカーとの技術的格差をさらに広げていることを示した。またタイトー、コナミのほか、カプコンが「PS」基板を使った初の業務用CG格闘ゲームを参考出品するなど、CG分野への意欲を示すメーカーが増えつつある。

ゲーム内容では新しいアイデアを加えたものはあるが、斬新なゲームはとくに見られなかった。

その他アーケードゲーム機はプライズマシンが主流で、メダルゲーム機は大型化傾向を示した。遊園施設は立体音響によるアトラクションが目立ち、小型乗物機は新作が減少した（TVゲーム以外の分野は次号で詳報）。

さて開会式では、JAMMAの中山隼雄会長が「私たちは景気の動きに関係なく面白い遊びを提供するのが使命だ。またAM業界の技術は他の分野でも利用され、とくにマルチメディアの一端を担う業界として伸びていくと思う」と挨拶した。

JAPEAの山田三郎会長は、「レジャー業界は世界平和の中で繁栄し、衣食住遊という文化の一端を担うもの」と語った。

来ひんとして、橋本龍太郎通産大臣の祝辞を通産省産業機械課の藤野達夫課長が、続いて建設省建築指導課の那珂正課長のメッセージを同課の椋周一調査官が、それぞれ代読。いずれも新しい余暇時代に向けての質の高い健全な機械の開発と、同ショーが国際的な交流と協調の場となるよう期待する、としている。

米国AAMAのリチャード・カービー会長は、「無断コピーのおそれなしに事業ができるよう知的所有権の確実な保護をめざす」と語った。

左の写真上は開会式にて（左から）挨拶するJAMMAの中山隼雄会長、通産省の藤野達夫課長、建設省の椋調査官、AAMAのリチャード・カービー会長、AMOAのタミ・ノーバーグ会長。下は足でも操作する新趣向のナムコCGガンゲーム「タイムクライシス」の展示部分

丸紅グループとトーゴ

施設運営で新会社設立

鎌倉シネマワールド内の6施設運営

丸紅㈱（本社東京、鳥海巌社長）は九月五日、㈱トーゴ（本社東京、山田敦夫社長）と共同で、遊園施設などの経営会社を設立したと発表した。新会社は、十月十日にオープンする映画テーマパーク「鎌倉シネマワールド」（神奈川県鎌倉市大船、㈱松竹経営）内の遊園施設とゲーム場を運営する。

新会社の名称は㈱エム・アンド・ティ（M&T）で、本社を鎌倉市に置き、社長に元丸紅・産業機械部長代理の十合画一（そごうかくいち）氏が就任した。資本金五千万円のうち、丸紅が四一%、丸紅の子会社の丸紅サンキ㈱（本社東京、山下忠社長）が一〇%、トーゴが四九%をそれぞれ出資、丸紅グループが五一%を占めている。

丸紅サンキはバッティングケージ「バーチャルバッティング」（サン電子発売）を扱ったことがある。丸紅は産業機械部門としてこれまで遊園施設の輸入販売など手掛けてきており、年間七―八億円の売上げがある。しかし丸紅グループとしてオペレーションに進出するのはこれが初めて。鎌倉シネマワールドに運営参加することで、トーゴの遊園施設運営のノウハウを学びながら、新たなエンタテイメント事業を展開する契機にする考え。

新会社M&Tが鎌倉シネマワールドで運営するのは次の遊園施設五つとゲーム場。①イタリアのザンペルラ社製「テレコンバット」、②同「メリーゴーランド」、③トーゴ製ダークライド「ファンタジック・シネマライド」、④同「お化け屋敷」、⑤同3Dサウンド施設「ミステリートレイン」、⑥ゲームコーナー（六十―七十台設置）。このうちトーゴ製遊園施設三種はAMショーでもパネル紹介された。M&Tは初年度八億円の売上げを見込んでいる。

「鎌倉シネマワールド」は松竹の百周年記念事業として、九四年六月に着工。大船撮影所内に三階建てのビルを建設し、一―三階の各フロアをテーマパークとして構成するもの（本紙第489号参照）。ダークライドが二ヵ所、劇場風のアトラクションが四ヵ所、その他シミュレーター、メリーゴーランドなど含まれており、米国AVG社によるアニメ・ロボットも導入されている。

カジノバーでの賭博犯増加

95年版「警察白書」での指摘
検挙件数は6年連続して減少

警察庁は八月二十五日、「平成七年版警察白書」を発表（発行は九月一日付）。今回は約一ヵ月遅れとなったが、これは今年に入って相次いだ阪神大震災や地下鉄サリン事件、警察庁長官狙撃事件など凶悪犯罪と大災害の対策を冒頭に置く、異例の編集となったため。通常は前年の警察活動を解説するものを中心としており、これは例年どおり掲載された。

うち新風営法に基づく「八号営業」については風俗営業の現状のひとつとして例年どおり取り上げられ、遊技機賭博についてもいわゆる「カジノバー」による違法営業など言及しているので、関心が寄せられている。

今回の白書のうち「風俗営業の健全化と風俗環境の浄化」では、前回同様に①風俗営業の健全化、②深夜飲食店営業の状況、③風俗関連営業の状況、④売春事犯等及びわいせつ事犯の現況、⑤その他の風俗関係事犯の現況、⑥風俗環境の浄化活動—の六項目にまとめられた。以上のうち①と⑤（ただし関連部分のみ）は次のようになっている。

1 風俗営業の健全化
警察では、風営適正化法等に基づき、風俗営業に対して必要な規制を加えるとともに、風俗営業者の自主的な健全化のための活動を支援し、業務の適正化を図っている。

(1) 風俗営業の状況
最近五年間の料飲関係営業等（風営適正化法第二条第一項第一号から第六号まで）の営業所数の推移は、**表2—29**（略）のとおりである。また、遊技場営業（風営適正化法第二条第一項第七号及び第八号）の営業所数の推移は、**表2—30**のとおりである。

ぱちんこ屋の営業所数は、増加の傾向にあり、平成六年の営業所数は一万七千四百五十三軒（前年比二百十一軒増）である。また、風営適正化法の許可を受けたゲームセンター等は、営業所数は減少の傾向にあるが、六年の一営業所当たりの遊技設備の平均設置台数は昭和六十年の約一・七倍、百台を超える遊技設備を設置している平成六年の営業所数は昭和六十年の約三・二倍であるなど、大型化の傾向にある。

(2) 風俗営業の健全化に向けた施策の推進

ア 風俗営業からの暴力団排除
ぱちんこ営業等の風俗営業は、その営業の健全化を阻害する大きな要因である暴力団の関与が依然としてみられるが、暴力団対策法施行後、風俗営業者の間でも暴力団排除機運が盛り上がりをみせており、暴力団排除総決起大会、暴力団撃退研修会等の開催、みかじめ料支払拒否運動等の暴力団排除活動が活発に展開されるようになってきている。警察では、暴力団が関与する事件の取締りを推進するとともに、風俗営業者の自主的な暴力団排除活動を積極的に支援している。

イ ぱちんこ営業の健全化
ぱちんこ営業は、国民の身近で手軽な娯楽を提供する産業として大きく成長しているが、依然として暴力団の関与がみられること、営業所数の増加に伴う営業者同士の過当競争の結果、遊技機の内部の電子部品を不正に改造した著しく客の射幸心をそそるおそれのある遊技機を使用した違法な営業が後を絶たないことなど多くの健全化を阻害する要因を抱えている。このため、警察では、遊技機の不正改造事犯等の取締りを推進するとともに、関係団体による自主的な健全化のための活動を支援するなど、ぱちんこ営業の健全化を図っている。

【事例一】 十月、沖縄県において、改造を加えた遊技機を設置することを秘して許可を取得していたぱちんこ営業者を風営適正化法違反で検挙し、十二月、関係六都県公安委員会において、同営業者のぱちんこ屋三十店舗の許可を取り消した。

【事例二】 遊技機製造業組合の商標を無断使用して正規部品のごとく装って製造した一万個余りの部品を全国のぱちんこ屋に密売していた密造関係者及び密造工場を商標法違反で摘発。改造事犯まん延の背景にある大規模密造グループの存在を解明（大阪）

ウ 管理者講習の実施
警察では、風俗営業の営業所ごとに選任された管理者を対象として、風営適正化法に規定する遵守事項や暴力団からみかじめ料等を要求された場合の対応要領等について指導を行う管理者講習を実施している。その最近五年間の実施状況は、**表2—31**（略）のとおりである。

5 その他の風俗関係事犯の現況

(1) ゲーム機等使用賭博事犯
最近五年間のゲーム機等を使用した賭博事犯の検挙状況は、**表2—37**のとおりであり、平成六年の検挙件数は二百五十一件、検挙人員は千九百九十一人、検挙営業所数は二百四十一軒、ゲーム機の押収台数は二千百九十八台、押収賭金は約二億三千万円に上っている。これら事犯の中には、暴力団が関与してその活動資金としている事例も多数みられ、また、最近は、トランプゲームやルーレット用の設備を設けて遊技をさせる「カジノバー」といわれる営業における賭博事犯が増加している。

【事例】 九月、トランプ用の設備を設けて客に賭博をさせていた「カジノバー」を摘発し、経営者(四四)、客(四二)、ゲーム台販売業(五五)、ゲーム場を経営者に賃貸した不動産業(六二)ら五十人を賭博開張図利等で検挙、トランプ五台、賭金約二千六百万円を押収（警視庁）

「警察白書」での営業所数などは十二月末の数値。「許可営業所」と「その他営業所」などの区分別営業所数などはすでに公表済み（本紙第496号に詳報）。同庁調べでは、AM機と賭博遊技機は区別されないため、すべて「遊技設備」（白書では「ゲーム機」）となる。

「風俗営業（遊技場営業）の法令別検挙状況」は、白書巻末の統計資料に含まれている。風俗営業の「七号営業」と「八号営業」関連をまとめたもので、「八号営業」関連だけの資料は明らかにされていない。ただし、この中の賭博事犯二百五十一件は、明らかに「八号営業」関連となる。

以上のほか、三年前に項目として採用されたカラオケボックス営業については、「少年の非行防止、健全育成対策の推進」の一部で、自主規制基準など取り上げられた。

表2—30　風俗営業（遊技場営業）の営業所数の推移（平成2〜6年）

区分＼年次	2	3	4	5	6
総数（軒）	80,168	78,344	77,924	77,699	76,263
第7号営業	41,635	41,351	41,226	41,054	40,743
まあじゃん屋	24,659	23,719	23,162	22,828	22,449
ぱちんこ屋	15,947	16,502	16,963	17,242	17,453
その他	1,029	1,130	1,101	984	841
第8号営業（ゲームセンター等）	38,533 (20,803)	36,993 (19,812)	36,698 (19,540)	36,610 (19,766)	35,520 (19,406)

注）第8号営業の（　）内は、許可を受けた営業所数で内数である。

統計2—18　風俗営業（遊技場営業）の法令別検挙状況（平成6年）

法令別		検挙件数(件)	構成比(%)
総数		530	100.0
風営適正化法	計	269	50.8
	無許可営業	81	15.3
	年少者使用	31	5.8
	名義貸し	16	3.0
	従業者名簿の備付義務違反	21	4.0
	構造・設備等，遊技機の無承認変更	66	12.5
	構造・設備等，遊技機の変更届出義務違反	8	1.5
	年少者を立ち入らせる行為	6	1.1
	その他	40	7.5
刑法（賭博）		251	47.4
労働基準法		10	1.9

表2—37　ゲーム機使用による賭博事犯の検挙状況（平成2〜6年）

区分＼年次		2	3	4	5	6
検挙	件数(件)	677	657	396	274	251
	人員(人)	3,720	3,340	2,461	1,919	1,991
	営業所数(軒)	658 (176)	537 (127)	322 (66)	274 (76)	241 (75)
押収台数(台)		4,936	4,717	3,157	2,503	2,198
押収賭金(万円)		36,000	38,000	22,000	16,000	23,000

注）（　）内は、8号営業の許可を受けていた営業所数で内数である。

ミッチェル「パン3」
共同でコピー対策

㈱ミッチェル（本社東京、ロイ・尾崎社長）は同社TVゲーム「パン3」のコピー品が海外市場に出たことから、そのシステム基板のメーカーである㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）と共同でコピー対策を進めることにし、オペレーターなどに警告することにした。

具体的には英国の業界誌「ABヨーロッパ」などで警告文を掲載、各国で法的手続きを開始するとしている。

特許・実用新案　出願公告・公開（8月16日〜31日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

実用新案出願公告

八月二十三日‖「クレーン遊戯機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7-36707、1-61144。「競争遊戯機器」、㈱シグマ（東京）、7-36708、1-84876。

特許出願公開

八月二十二日‖「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、7-222845。「発煙機能をもった遊戯装置」、㈱アイマックス（東京）、7-222859。「ゲーム機」、㈱タイトー（東京）、7-222863。「電子遊戯装置」、㈱ナムコ（東京）、7-222864。「体感型ビデオゲーム機」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7-222865。「効果音発生装置」、同、7-222867。「入出力装置」、同、7-222868。「作動継続判断装置」、同、7-222869。「立体画像ゲーム装置」、テルモ㈱（東京）、7-222866。「テレビゲーム機用棚」、㈱淀川製鋼所（大阪）、7-222870。

八月二十九日‖「ゲーム機のボール抽排出方法」、佐々木茂人（大阪）、7-227456。「スロットマシン」、サミー工業㈱（東京）、7-227457。同、7-227464。「スロットマシン」、高砂電器産業㈱（大阪）、7-227458。同、7-227459。「カード式メダル貸出装置付回胴式遊技機」、㈱エルイーテック（東京）、7-227460。「遊技機」、ユニバーサル販売㈱（東京）、7-227461。「ゲーム装置」、データイースト㈱（東京）、7-227462。同、7-227463。「パンチゲーム機」、㈱サンワイズ（東京）、7-227473。「クレーン式ゲーム機の把持つめ装置」、菱和㈱（和歌山）、7-227474。「クレーン式ゲーム機のクレーン機構」、同、7-227475。「多画面型アミューズメントマシン」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7-227478。「ブロック連鎖テレビゲーム機」、同、7-227480。「業務用ビデオゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、7-227479。「遊戯車両」、㈱鈴鹿サーキットランド（三重）、7-227481。

実用新案出願公開

八月二十二日‖「ゲーム機」、梅田伸一（埼玉）、7-43349。

任天堂9月中間期予想
円安で大幅増益
通期、連結も上方修正

任天堂㈱(本社京都、山内溥社長)は九月五日、九月中間期と九六年三月期(単独と連結とも)の業績予想を修正、今年五月時点での予想と比べ売上高は下がるが、経常利益が上がることを明らかにした。

修正後の中間期業績予想では売上高千三百五十億円、経常利益五百九十億円、当期利益三百億円が見込まれている。五月の当初予想に比べ売上高が一三%減となるが、経常利益が三一%増、当期利益が二〇%増となる。これを前年同期と比べると、売上高が一九%減、経常利益が一六%増、当期利益が一三%増と大幅な減収増益となる。

これはSFC用の大型ソフトの発売が下期にずれ込んだこと、「バーチャルボーイ」国内販売が当期計画の百万台を下回る五十万台にとどまったことから、売上高が伸びなかったが、当初一ドル八十五円と予想した外為相場が九十五円へ円安に振れたことから、為替差益が生じ増益が見込めることになったため。

下期ではSFC用大型ソフトの発売が集中するので、下期の売上高予想千九百五十億円は変化がない。従って通期では売上高が、上期で目減りした二百億円だけ下がり、増益見通しとなった。

修正後の九六年三月期(単独)業績予想では、売上高が前年比六%減の三千三百億円、経常利益が二七%増の千二百四十億円、当期利益が一五%増の六百五十億円と見込まれている。

また修正後の同期連結の業績予想では、売上高が前年比九%減の三千八百億円、経常利益が六九%増の千二百四十億円、当期利益が五六%増の六百五十億円と、大幅な増益が見込まれている。

コナミ、業務用で
販売代理店認定
7月20日の会合で開始

コナミ㈱(本社東京、上月景正社長)は七月二十日、栃木県那須町にある那須研修所に全国各地の販売業者ら約四十社を招き、同社業務用製品の販売代理店としての認定証を交付、同社の代理店制度をスタートさせた。

これは九月のAMショーに出品する「Gクラシック」、「ハイパー競輪」などのメダルゲーム機を販売していくのに際し、改めて同社販売網を強化していくため催されたもの。当日集まった販売業者以外にも代理店を増やしていきたい、と同社では説明している。

会場となった那須研修所は、昨年完成した神奈川県座間市の東京テクニカルセンターに続き、昨年十月に完成したもので、社員のための厚生施設。

同社では開発から販売まで、あらゆる面で改めて積極的に取り組む姿勢だ、としている。

業務用国内販売の
セガ「6社会」微妙

セガ社の小形武徳専務は六月、業務用ゲーム機の国内販売網を整備、今夏から「六社会」を通じて販売していくとの考えを示した。これは六社に限定した販売代理店制と考えられるもので、同社製品は代理店と同社の直販を通じて販売されることになる。しかしその後この代理店制について、同社では公式のものではなく模索段階だとしているもようだ。

セガ社が代理店に指定するとしたのは、エイブル・コーポレーション、ジーエム商事、総商、ユウビス、ホクセイ、リバーサービスの六社で「六社会」を構成している。

セガ社ではこれまで、五十社以上の販売業者を通じてと、直販の二ルートで販売してきており、六社に絞り切れるのかどうかなど実務上の難しさが予想されており、模索段階と見られている。

なおタイトーは「特約店」制をなお維持しているが、当初九社だったのが六社となり、形だけのものとなっている。

論潮
その他7号

「警察白書」に掲載されている風俗営業としての遊技場営業の営業所数で、「七号営業」の「その他」はどんな営業かご存知ない人が多いらしい。

「まあじゃん屋」はいわゆる麻雀荘、「ぱちんこ屋」はいわゆるパチンコ屋である。うちパチンコ屋で使用される遊技機と全設置台数に占める割合いは、「ぱちんこ遊技機」八〇・三%、「回胴式遊技機」(いわゆるパチスロ)一五・〇%、「アレンジボール」四・六%、「雀球」〇・〇一%となっている。これらは「著しく射幸心をそそるおそれのある遊技機の基準」として、風営法第四条第三項に基づき施行規則の第七条で定められている。

では「七号営業」の「その他」営業はどんなものかと言うと、「遊技料金等の基準」として、風営法第十九条に基づき施行規則の第二十九条に、その具体例が挙げられている。これは「射的、輪投げその他これに類する遊技を客に行わせる営業」であり、温泉場などにある射幸遊技がこれに当たる。この「その他」営業で賞品の提供方法は、「当該遊技の賞品としてあらかじめ客に表示されている物品と同一の種類の物品」を賞品として提供することとあり、また遊技料金は「遊技の機会一回につき七十円」以下、賞品の価格の最高額は「一万円」以下と定められている。

賞品提供が風営法で禁止されている「八号営業」には、いわゆるカーニバルゲームがあるが、これまでにも「その他」営業として「七号営業」の許可を要した例もあるので、十分注意を払う必要がある。むしろカーニバルゲームは「七号営業」の遊技場営業である、と考えたほうがよいぐらいである。許可を取得すれば一万円以下の賞品、つまり景品を提供することができる。

問題は警察庁が容認している五百円以下の景品との関係であるが、そもそも容認している根拠が、「八号営業」を風俗営業にした新風営法以後これまで説明されていないのではっきりとしない。

SCCグループ
京都と札幌ロケ
VWE社製核に相次いで

㈱エスシーシー(本社東京、太田紘社長)は、京都・木屋町に七月十五日、札幌・北区に七月二十八日、相次いでAMロケをオープンした。いずれも米国VWE社「バトルテック」を中心に、本格的レストランを併設したものとなっている。

京都のロケは四階建ての新築ビルの全フロアを使った「木屋町アミュージアムビル」で、SCCの子会社、㈱フェアリー(本社大阪、大杉泰弘社長)が運営。ビル建設費の一部を土地オーナーが負担しているため、総投資額は未公表だが、機械類と内装費は四億五千万円で、初年度四億円の売上げをめざしている。

一フロアの営業面積は約二百五十平方㍍。一―二階が「バーチャワールドセンター」、三―四階が飲食フロアとなっており、その他のAMゲーム機は設置していない。なおこれまで「バトルテック」は㈱ザップを通じて導入していたが、同ロケ設置分からはフェアリーがVWE社から直接購入し、運営ノウハウの提供も受けることになった。

このため同ロケ設置に当たり、VWE社は内装を担当、スタッフを派遣し運営について指導を行なうなど、米国の同センターとほぼ同じ内容のものに仕上げている。

一階は「バトルテック」の待合いラウンジスペースで、二階に同機を十六台設置。ソフトは「バトルテック」と「レッドプラネット」の二種類(各八台)。利用は登録制で、料金は一回千円。三回二千円(初めての利用者のみ)と六回五千円のチケットも販売。三階はレストラン「パンタナール」。四階はパーティールームでカラオケも備えてある。

「札幌アミュージアム」はJR札幌駅西側の高架下にあり、運営は㈱マリオラック(本社大阪)。同社はフェアリーと同社長で、SCCの一〇〇%子会社。SCCが展開するロケは二社のいずれかが運営を担当している。投資額は約四億円で、年間約六億円の売上げを目標としている。

同ロケは一、二階の二フロアあり、計千三百八十平方㍍。一階は「バトルテック」八台(利用料金千円)を設置した「バーチャルワールド」フロアと、アーケードゲーム機約百台を配置したアーケードゲームフロアで構成。二階は約七十台のメダルゲーム機フロアと、レストランがある。一―二階のゲームフロアは「ゲームファクトリー・アミュージアム」で風営八号店となっている。

トーワジャパンの株式
セガ社19%取得
キッズAM部門の強化策に

㈱セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)はこのほど、業務用ゲーム機メーカーの㈱トーワジャパン(本社東京、正岡力社長)の発行済み株式の一九%を四千五百万円で取得、資本提携したことを明らかにした。

トーワジャパンは八八年七月設立の子ども用ゲーム機、クレーン用景品のメーカーで、九四年三月期の売上高は九十七億二千六百万円(九五年三月期は前年比大幅ダウンしたもよう)。とくにSCロケやシングルロケなど、専業ゲーム場以外のロケに強く、玩具自販機やプライズ機、景品などで売上げを伸ばしてきた。

セガ社では、キャラクターを使ったゲーム機や景品などの「キッズアミューズ」部門がこれまで弱かったが、ディズニーのキャラクター景品などキャラクター製品が充実してきていることから、これを大きく伸ばす方法としてトーワジャパンとの資本提携したもの。

トーワジャパンではシングルロケなど独特の販売ルートを持っていることから、セガ社ではこのルートへの販売拡充も進めていく考えである。一方トーワジャパンでも、専業ゲーム場で人気のあるセガ社製品を取り扱うことで経営強化を図る考えだ。

大阪府協、理事会
AOU議題検討
景品単価の値上げ案など

大阪府アミューズメント施設営業者協会(川楠俊太郎会長、OAO)は八月七日、AOU理事会で継続審議となっている景品の値上げ要求などについて検討した。

AOUは八月三日の理事会で「リデンプション制の導入、景品単価の値上げについて討論したが、反対意見もあり、いずれも結論は出ず継続審議となった」旨の報告があり検討した。その結果OAOでは、リデンプション導入について、なお研究する余地があるので検討すること、景品単価については上限千円に値上げをAOUに要望することを決めた。

八月二十一日、堺のスポーツセンター21世紀で行なう身障者招待イベントについて、当日の担当者など決めた。店舗管理者研修会は、十一月大阪でAPECが開かれるので、来春に延期となった。

人事異動

泉陽機工

(6月22日)退任(取締役)八木健児氏▽同(同)小林修氏。

泉陽興業

(7月27日)常務(取締役)山田勇作氏。退任(取締役)八木健児氏▽同(同)小林修氏。

事務所移転

㈱セガ・エンタープライゼス・千葉営業所=千葉市中央区都町四百五十九、☎(042)233-0037、田鎖武夫所長。

㈱バンウェーブ・東京営業所=東京都台東区駒形一丁目四の十一、ヨシクニビル9F、☎3847-5300。

ナショナル商事㈱=東大阪市島之内一丁目八の二、☎(06)385-7020、松下実人社長。

米国「リプレイ」誌　プレイヤーズ・チョイス

9月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	バーチャファイター　2（セガ社）	8.82
2	バーチャコップ（セガ社）	8.65
3	メガタッチ　Ⅲ（メリット）	8.64
4	キラー・インスティンクト（ミッドウェー）	8.38
5	メガタッチ　II（メリット）	8.06
6	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	8.00
7	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.67
8	ロックド&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	7.50
9	タッチスター・ボナンザ（NIT）	7.40
10	テッケン〔鉄拳〕（ナムコ）	7.39

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケード型）

	機種名（メーカー名）	評価
1	サイバーサイクルズ（ナムコ）	9.57
2	デイトナUSA（セガ社）	9.56
3	クルージンUSA（ミッドウェー）	9.36
4	エースドライバー（ナムコ）	9.17
5	コップス（TWI／アタリゲームズ）	9.00
6	エアーコンバット（ナムコ）	8.00
7	スズカエイトアワーズ　2（ナムコ）	7.91
8	スタジアムクロス（セガ社）	7.86
9	ティーメック（TWI／アタリゲームズ）	7.79
10	アウトランナーズ（セガ社）	7.75

ベスト・ニュービデオ

セガ・ラリー（セガ社）

©1995　Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

ベスト・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	モータルコンバット　3（ミッドウェー）	8.79
2	ストリートファイター・アルファ〔ゼロ〕（カプコン）	8.02
3	エックスメン（カプコン）	7.86
4	ライデン　DX〔雷電　DX〕（セイブ／ファブテック）	7.67
5	キング・オブ・ファイターズ（SNKネオジオ）	7.67
6	バスタ・ムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	7.45
7	グレート1000マイルラリー（カネコ）	7.39
8	ギャルズパニック　2（カネコ）	7.22
9	スーパーサイドキックス　3〔得点王3〕（SNKネオジオ）	7.22
10	ライデン　II〔雷電　II〕（セイブ／ファブテック）	6.87
11	ネック&ネック（ブンドラ）	6.67
12	サムライショーダウン　II〔真サムライスピリッツ〕（SNKネオジオ）	6.62
13	エアロファイターズ　2〔ソニックウイングス2〕（ビデオシステム／SNKネオジオ）	6.57
14	ブラッドストーム（ストラータ）	6.44
15	イーグルショットゴルフ（サミー）	6.43
16	ストリートスラム〔ダンクドリーム〕（データイースト／SNKネオジオ）	6.33
17	バトルトード（エレクトロニックアート）	6.30
18	バッキーオヘア（コナミ）	6.25
19	ウィンドジャマー〔フライング・パワー・ディスク〕（データイースト／SNKネオジオ）	6.18
20	ゼッドブレード〔作戦名ラグナロク〕（NMK／SNKネオジオ）	6.17

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	8.89
2	インディアナポリス500（ミッドウェー）	8.50
3	ノーフィア（ウィリアムズ）	8.39
4	バットマン・フォーエバー（セガ・ピンボール）	8.33
5	ワールドカップサッカー（ミッドウェー）	7.73
6	スタートレック・ネクストゼネレーション（ウィリアムズ）	7.63
7	ロードショー（ウィリアムズ）	7.62
8	ベイウォッチ（セガ・ピンボール）	7.60
9	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.58
10	ビッグハート（プレミア）	7.57

プローバグループ　余暇開発講演会

村田教授らによるパネルも

プローバグループ（広島、平本将人代表）とサンモール（同）は七月二十一日、広島市内のリーガロイヤルホテル広島で「フォーラム・フォルツァ95」を開き、これに「七号営業」など遊技機業界関係者や一般客ら約六百五十名が参加した。

これは、「社会環境やビジネスシーンが激変していく中で、企業人、一般生活者が探し求めようとしている新時代の新しい価値について、一緒に考える機会を設ける」という趣旨で、中国新聞社の後援により開かれたもの（入場無料）。

「すてきな遊び！すてきな仕事！・今エンターテイメントビジネスに期待されるもの」をテーマに、慶応大商学部の村田昭治教授による基調講演の後、同教授、(社)日本遊技関連事業協会の庄司正英会長（ピーアーク(株)社長）、キャスターでありエッセイストの南美希子氏の三氏によるパネルディスカッションが、経営コンサルタントの塩田俊朗氏をコーディネーターとして行なわれた。

基調講演の中で村田氏は、「人生は冒険心、好奇心が大事で、そこから問題意識が生まれてくる。また企業には夢とビジョンが不可欠」と語った。

パネルディスカッションでは、日本人の余暇意識や男女の遊び感覚の違いなどについて、意見交換があった。

その中で、「男と女の遊びのテリトリーは今後も違う方向へどんどん分かれていく」（南氏）、「究極のエンターテイメントは地域ぐるみで楽しむこと」（庄司氏）、「今後のアミューズメント関連産業は、音や光とともに香り、ファッションの文化などを採り入れていくだろう。これからは生活文化競争力の時代になる」（村田）などの意見が出された。

プローバグループは昨年末にすべて社名変更しており、ヒカリエンタープライズはプロバックスに改称している。

「フォーラム・フォルツァ95」パネルディスカッションのようす

ゲーム音楽CD　SNKとカプコン

タイトーのTV機ビデオも

TVゲーム音楽CDとして、SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ95」がポニーキャニオンから八月十九日、カプコン「ストリートファイターZERO」がソニー・ミュージックエンタテインメントから八月二十一日それぞれ発売となった。

またタイトー「ダライアス外伝」のビデオカセットとLDが、ポニーキャニオンから八月十九日発売となった。

SNKのCDは同ゲームの楽曲、ボイス、SEなど使われている音をすべて収録。価格千五百円。

カプコンのCDは、通常キャラ十人とベガやダンのテーマ、エンディング曲、音声、SEも収録。価格二千円。

タイトーのビデオカセットとLDは〝ZUNTATAビデオクリップ〟の第二弾。ハイスコアラーによる同ゲームプレイ画面のほか、実写でのドラマ仕立てのストーリー画面や新曲なども収録。八十分。ビデオ、LDとも価格四千八百円。

タイトー通信カラオケ「X2000」ベスト20

（8月1日—31日）

	前回	タイトル	アーチスト
1	—	LOVE LOVE LOVE	Dreams Come True
2	1	ズルい女	シャ乱Q
3	2	TOMORROW	岡本真夜
4	3	ロビンソン	スピッツ
5	—	Man & Woman	MY LITTLE LOVER
6	4	碧いうさぎ	酒井法子
7	5	シングルベッド	シャ乱Q
8	—	GOING GOING HOME	H—Jungle With t.
9	—	涙がキラリ☆	スピッツ
10	6	サンキュ.	Dreams Come True
11	8	WOW WAR TONIGHT～時には起こせよムーヴメント～	H—Jungle With t.
12	—	〝シーソーゲーム〟～勇敢な恋の歌～	Mr. Children
13	7	いちばん近くにいてね	大黒摩季
14	—	Over Drive	JUDY AND MARY
15	9	【es】～Theme of es～	Mr. Children
16	10	太陽のSEASON	安室奈美恵
17	13	TRY ME～私を信じて～	安室奈美恵withスーパーモンキーズ
18	—	love me, I love you	B'z
19	—	恋の罠しかけましょ	FUNK THE PEANUTS
20	14	HELLO	福山雅治

33rd Amusement Machine Show

アミューズメントマシンショー 各社出展内容

AM通信社より感謝をこめて

日本のTVゲームの開発は世界的な影響を与えており、とくにAMショーは世界のAM市場における今後の動向を知る上で重要な展示会であり、今回もその実力を示すような新作が多数出品されました。ここに掲げる特集は、各出展社の主な展示内容と小間の雰囲気を伝える写真で構成したものです。

掲載については紙面の都合により、本号では①業務用TVゲーム関係のみとし（家庭用は省略）、次号で②その他アーケード機（プライズマシン、占い機などを含む）、③メダルゲーム機、④遊園施設（アトラクション）・小型乗物機関係、⑤その他（部品、景品など）を紹介します。

さて小社の小間（上の写真）では、恒例によりAMショー特集号（無料配布）を通じてご購読申し込みを受付けました。各地から多くのご愛読者の方々が小社小間にお立ち寄り下さり、誠にありがとうございました。

（編集部）

TVゲーム機

ポリゴンゲーム高度化 セガ社とナムコが意欲

TVゲーム機の分野は画像処理技術が一段と向上したことを示した。とくにCGポリゴン技術でセガ社とナムコの二社がそのレベルの高さを競っており、ゲームジャンルも広がりを見せている。

今回CGポリゴンゲームを出品したのはセガ社、ナムコのほか、タイトー、コナミ、そして初参入となるカプコンの計五社。またCGレンダリングやCGふうの画像処理によるゲームを出品したメーカーも数社あったが、この分野では技術格差が顕著になっている。

ゲームジャンルではやはり格闘アクションものが主流だが、今回はパズルとシューティングものが増える傾向を示したほか、前作のバージョンアップ版や過去のヒット作のアレンジ版などが目立った。また今回も未完成での参考出品が多かった。

出品機種の中で、セガ社とナムコのCGポリゴンゲームに人気が集中したほか、カプコンの格闘ゲーム、SNK″ネオジオ″のサードパーティーによる各ソフト、コナミのシューティングゲームなどに関心が集まった。

アイマックス

同社システム基板″MACS″第一弾の麻雀ゲーム**「着せかえま〜じゃん」**（十月発売予定）、第二弾のジグソーパズルゲーム**「ジグソーパラダイス」**（参考出品）。

また″ネオジオ″ソフトの参考出品として、将棋ゲーム**「棋娘・なないろといき」**、落下物を揃えるたびにキャラが格闘する演出を加味したパズルゲーム**「魔石大戦ストーン」**を出品した。

アトラス

格闘ゲーム″豪血寺シリーズ″第三弾**「豪血寺外伝」**（本号「話題のマシン」参照）を出品。

また近未来都市で忍者キャラが戦うというアクションゲームのミッチェル製**「キャノンダンサー」**と、小学生の遊び十種類をゲームにしたバラエティーゲームの同**「学園バラエティー」**のほか、恐竜格闘ゲームの米国TWI／アタリ社製**「プライマルレイジ」**を、いずれも参考出品した。

SNK

今回はサードパーティーの″ネオジオ″ソフト新作を中心に出品した。

競馬ゲームのザウルス**「ステークスウィナー」**、格闘ゲームのテクノスジャパン**「超人学園ゴウカイザー」**（以上二機種は本号「話題のマシン」参照）。将棋ゲームで本将棋と挟み将棋の対局モードがあるADK**「将棋の達人」**（九月末発売）。

以下は発売日未定。戦車キャラによるアクションゲームのナスカ**「メタルスラッグ」**、リアルなゴルフゲームの同**「ワールドツアーゴルフ」**、″ちびまる子″キャラを使ったクイズゲームのタカラ**「まる子デラックスクイズ」**など。

また″ネオジオ″用の新キャビネット**「スーパーネオ29」**を参考出品。これは上部に十・四インチ液晶カラーのサブモニターとビデオカメラを組込んだもので、各種情報を流したり二台接続で対戦相手を映し出すなど使い方はいろいろある。

同社では「マルチメディア時代に対応したコンセプトモデル」として紹介。

上の写真はアイマックス、下はアトラスのTVゲーム展示部分にて

AMショー三日目（一般入場日）の会場のようす。通路部分はゆったりとしていたが、各社の小間内はやはり混雑した

カプコン

″CPSII″第十二弾として、米国コミックの超人ヒーローたちによる格闘ゲームで三百″を超える容量の**「マーヴル・スーパーヒーローズ」**（十月発売予定）をメインに、同第十三弾で″19″シリーズの新作空中戦ゲーム**「19XX」**（発売未定）、敵ロボット十八体と戦うアクションゲーム**「ロックマン・ザ・パワーバトル」**（十月発売予定）を発表。

またCGポリゴン格闘ゲーム**「闘神伝2」**を参考出品。これは「PS」ソフトのタカラ「闘神伝」をもとに、カプコンが業務用として開発中のもの。なおタカラも併行して同名タイトルの「PS」ソフトを開発中。

33rd Amusement Machine Show

上の写真はカプコンの小間内で、扇状にずらりと並べたTVゲームのようす

上の写真左はSNKが提案したサブモニター付きの「スーパーネオ29」、右はネオジオ新作コーナー

上はコナミの小間内でCGドライブゲーム「ミッドナイトラン」の展示部分

コナミ

八機種の新作を披露したが、うち七機種が参考出品にとどまった。

三人用のガンゲーム機**「ヘンリーエクスプローラーズ」**（本号「話題のマシン」参照）。

以下は参考出品。CGゲームは夜の高速道路を疾走するドライブゲーム機**「ロードファイター2・ミッドナイトラン」**と、未来都市内のコースをジェット戦闘機が高速飛行するレースゲーム機**「ビックバイパー」**、視点切替えが可能なサッカーゲーム**「ゴールストーム」**の三機種。

このほか前作をバージョンアップしたシューティングゲーム**「沙羅曼蛇2」**、ゲームの幅を広げたパズル**「進め！対戦ぱずるだま」**、二人対戦カクテルキャビネット使用のサッカーゲーム**「ファイブ・ア・サイドサッカー」**、アップライト型キャビネットの三人用クイズ機**「クイズマジカルビジョン」**を参考出品。

サミー工業

米国ALG社製の西部劇をテーマとした一人用LDガンゲーム機**「ファースト・ドロー」**を参考出品した。

サン電子

メロディーや音に関する多彩なクイズを集めた二人用アップライト型クイズ機**「カラオケクイズ・イントロ Don Don」**を発表した。

上の写真はセガ社の新CG格闘ゲーム「ファイティングバイパーズ」などの展示部分、下は新シューティングゲーム2種を発表したジャレコの小間

タイトーのCGゲーム新作「シティダイバー」展示のようす

サンワイズ

子ども向けの四人用CGドライブゲーム機で、ほぼ真上から見たコースを走行する**「フリップランド」**、対戦オセロゲームで優劣の差が競馬で示されるというツクダオリジナル**「ダービーオセロ」**を参考出品した。

ジャレコ

″メガシステム32″第五弾のシューティングゲーム**「湾岸戦争」**（本号「話題のマシン」参照）、同第六弾で同社従来機のキャラやステージの一部を使用し一風変わった感覚に仕上げたシューティングゲーム**「ゲーム天国」**（十月発売予定）を披露。

セガ社

CGポリゴンゲームの新作を六機種発表し、開発意欲を示した。

「モデル2」使用の新作**「マンクスTT」**をア

33rd Amusement Machine Show

AMショーで話題の業務用TVゲーム画面

本紙「話題のマシン」に掲載したものは、ここでは省略しました。

ビックバイパー（コナミ）　メタルスラッグ（ナスカ／SNK）　シティダイバー（タイトー）　電脳戦機バーチャロン（セガ社）　タイムクライシス（ナムコ）　マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）

ロードファイター2・ミッドナイトラン（コナミ）　ソニックウィングス 3（ビデオシステム／SNK）　ガーディアンズ（バンプレスト）　マンクスTT（セガ社）　ダートダッシュ（ナムコ）　ロックマン・ザ・パワーバトル（カプコン）

沙羅曼陀 2（コナミ）　将棋の達人（ADK／SNK）　隠忍（バンプレスト）　ファイティングバイパーズ（セガ社）　ソウルエッジ（ナムコ）　闘神伝 2（カプコン）

進め／対戦ぱずるだま（コナミ）　パズル DE ポン／（ビスコ／SNK）　機動戦士ガンダム・ファイナルシューティング（ビスコ）　ファンキーヘッドボクサーズ（セガ社）　フットボールファイター（テクモ）　ジグソーパラダイス（アイマックス）

ゴールストーム（コナミ）　NEOミスターDO／（ビスコ／SNK）　くにおの熱血闘球伝説（テクノスジャパン）　スカイターゲット（セガ社）　キャノンダンサー（ミッチェル）　魔石大戦STOON（アイマックス）

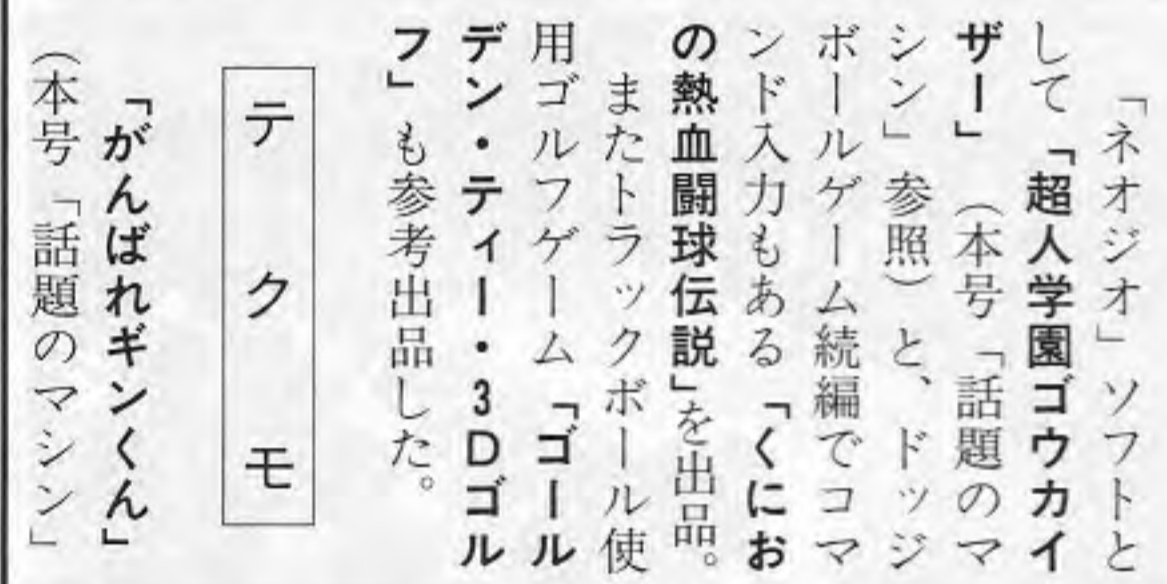
ダービーオセロ（ツクダ／サンワイズ）　ワールドツアーゴルフ（ナスカ／SNK）　ゴール／ゴール／ゴール／（ビスコ）　サンドアール（セガ社）　学園バラエティー（ミッチェル）　棋娘・なないろといき（アイマックス）

ゴールデン・ティー3Dゴルフ（テクノスジャパン）　まる子デラックスクイズ（タカラ／SNK）　ファイナルロマンスR（ビデオシステム）　かかってきなさい（IMS／テクモ）　マウスシューターゴーゴー（メトロ）　グランドストライカー 2（ヒューマン）

逆鱗弾（タイトー）　ゲーム天国（ジャレコ）　19XX（カプコン）　銃弾嵐（バンプレスト）　ナムコ・クラシックコレクション（ナムコ）　エリア51（TWI／アタリゲームズ社）

33rd Amusement Machine Show

左の写真はサンワイズが参考出品したドライブゲーム「フリップランド」。下はテクノスジャパンの小間で新作のイラストレーターとキャラ二人によるサイン会

上の写真はナムコの小間で、CGドライブ「ダートダッシュ」展示部分

上の写真はデータイーストの小間のようす。下は大画面のオリジナル新キャビネットでも新作を紹介したテクモの小間にて

ピール。これは英国領マン島でのバイクレースを再現したもので参考出品。またアーマー装備の戦士による一風変わった対戦CG格闘ゲーム**「ファイティングバイパーズ」**（十一月発売予定）、ロボットの対戦CGアクション**「電脳戦機バーチャロン」**（年内発売予定）、「アフターバーナー」を大幅グレードアップしたCG空中戦**「スカイターゲット」**（十月発売予定）、CGガンゲーム**「バーチャコップ2」**（本号「話題のマシン」参照）。

「ST−V」ではバラエティーゲーム**「サンドアール」**（十月発売予定）、キャラクターが異色のCGボクシングゲーム**「ファンキーヘッドボクサーズ」**（年内発売予定）。

総　商

ダイナックス製TV麻雀ゲーム**「麻雀大中華圏」**などを紹介した。

タイトー

「F3システム」の新作は、縦画面のシューティングゲーム**「逆鱗弾」**（十一月発売予定）と、**「パズルボブル2」**（本号「話題のマシン」参照）。また新宿の高層ビル群の中を飛行し敵機を探して攻撃するCGシューティングゲーム**「シティダイバー」**を参考出品。

データイースト

新基板**「MLC」**を使ったバスケットボールゲーム**「ダンクドリーム95」**（本号「話題のマシン」参照）を披露した。

テクノスジャパン

「ネオジオ」ソフトとして**「超人学園ゴウカイザー」**（本号「話題のマシン」参照）と、ドッジボールゲーム続編でコマンド入力もある**「くにおの熱血闘球伝説」**を出品。またトラックボール使用ゴルフゲーム**「ゴールデン・ティー・3Dゴルフ」**も参考出品した。

テ　ク　モ

「がんばれギンくん」（本号「話題のマシン」参照）を中心に、必殺技もあるアメフトゲーム**「フットボールファイター」**、メルヘン調シューティングゲームのIMS製**「かかってきなさい」**を紹介。

トーワジャパン

麻雀牌を使ったパズルゲームのALTA製**「中国龍」**を参考出品。

ナ　ム　コ

CGポリゴンゲームの新作は、独特のオフロードを走るドライブゲーム**「ダートダッシュ」**（十一日発売）、ペダルを踏むとプレイヤーが物陰に隠れるという新趣向を加味したガンゲーム**「タイムクライシス」**（十二月発売）、「システム11」第三弾の武器使用格闘ゲーム**「ソウルエッジ」**（発売日未定）の三機種。

このほか往年の人気作三機種をまとめた**「ナムコ・クラシックコレクション」**（十月発売）、ナムコ・アメリカ社製ドライブゲーム**「スピードレーサー」**（十月発売）、また米国TWI／アタリ社製二人用ガンゲーム**「エリア51」**（参考出品）などを展示した。

バンプレスト

歩いて進むアクションシューティングゲーム**「銃弾嵐（ガンダーラ）」**（九月下旬発売）を中心に、武器使用格闘ゲーム**「ガーディアンズ」**（発売日未定）、忍者アクションゲーム**「隠忍（オニ）」**（同）のほか、メトロ製のパズル**「ぷるるん」**（九月下旬発売）と同**「マウスシューター・ゴーゴー」**（十月発売予定）を紹介。

ビ　ス　コ

「ネオジオ」ソフトとして、地中を掘り進み果物を取っていく**「NEOミスターDO!」**（発売日未定）、新プレイを盛り込んだサッカーゲーム**「ゴール！ゴール！ゴール！」**（同）、パズルゲーム**「パズルDEポン！」**（同）の三機種を出品。また「SSV」基板による3D形式画面のガンシューティングゲーム**「機動戦士ガンダム・ファイナルシューティング」**（発売日未定）も披露した。

ビデオシステム

ルート選択ができるシューティングゲームの「ネオジオ」用**「ソニックウィングス3」**、基板タイプで対戦麻雀ゲームのバージョンアップ版**「ファイナルロマンスR」**を出品した。いずれも発売日は未定。

ヒューマン

サッカーゲームで、コートのスクロール画面の視点を縦か横か選択できる**「グランドストライカー2」**を披露した。

（TVゲーム以外の分野は次号に掲載）

上はバンプレストのTVゲーム設置部分のようす

右はビスコの小間。右下は対戦麻雀ゲームをPRしたビデオシステムの小間にて

再録 メダルゲーム場運営基準

尊重されるべき

48年12月決定基準とその比較

原　　版 （昭和48年12月）	ＪＡＡ・リライト版 （昭和53年３月）	ＮＡＯ版 （昭和57年７月）
本運営基準でいうメダルゲーム場とは、独立した営業区画で、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。 **1　賭博行為の禁止** ⓐ　直接、間接を問わず、取得メダルの財物への交換は一切しない。 ⓑ　前項の規則を、ゲーム場内の最も見易い場所に、掲示する。 **2　宣伝文及び店名の規則** ⓐ　賭博行為であるかのような誤解の生ずる恐れのある宣伝文言は、使用しない。店名についても、同様に配慮する。 **3　取得メダルの預かりの規制** ⓐ　取得メダルに対して、「預かり証」は発行しない。 ⓑ　前項のシステムをゲーム場内に掲示する。 **4　店内照度規準** ⓐ　店内照度は、床面で10ルックス以下にならないよう配慮する。 **5　営業時間** ⓐ　営業時間は、できるかぎり休日の前日を除き、日の出時より午後12時までとする。 **6　18歳未満の者の入場制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者は、ゲーム場内に、客として立入らせてはならない（ゲームをさせてはならない）。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入りを、一切禁止する。 ⓒ　前二項の規則を、ゲーム場内に掲示する。 **7　偽貨対策** ⓐ　偽貨として使用されることを避けるため、ゲーム場で使用するメダルの直径を、30㎜以上とする。30㎜以上とすることが困難な場合には、強磁性体の材質を使用することとする。 ⓑ　前項の完全実施の期限は昭和49年12月31日までとする。 **8　使用後のゲーム機の再販規制** ⓐ　使用後のゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が、古物商の営業許可を得ているものであることとする。 **9　最低営業規模** ⓐ　一つのゲーム場に設置するゲーム機の最低規模を、20台とする。 **10　関係官庁の指導の尊重** ⓐ　営業上の諸問題につき、関係官庁より指導のあったときは、その方向に添うよう、最善の努力をする。 **11　開業届出書類の提出** ⓐ　新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。	**本運営基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して遊戯を行い、その遊戯の結果がメダルで還元されるようなシステムを採用した営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営に当っては、関係官庁等の指導を尊重すると共に、少なくとも次に挙げる各項目を厳守しなければならない** **1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為と看做される行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想するようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止しなければならない。 **2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預かり証」は発行してはならない。 **3　18歳未満の者の入場制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、ゲーム場内に客として立入らせてはならず、またゲームをさせてはならない。 ⓑ　午後11時以降は18歳未満の者のゲーム場内への立入りを一切禁止する。 **4　偽貨対策としての使用メダルの基準** ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、また強磁性体の材質を使用しなければならない。 **5　店内照度の基準** 店内照度は、床面で10ルックス以下にならないように配慮すること。 **6　営業時間の基準** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時までとする。 **7　ゲーム機の再販規制** ゲーム機の再販の際は、必ず取引のどちらか一方が古物商の営業許可を得ていなければならない。 **8　営業規模の基準** 一つのゲーム場に設置するゲーム機等の最低規模を20台とすること。 **9　開業届出書類の提出** 新たにメダルゲーム場を開店する場合は、別紙様式により、所轄警察署に届出をするものとする。 **10　規制項目の掲示** 上記、1のⓐ、2、3のⓐⓑに関しては、ゲーム場で客が最も見やすいところへ掲示しておくこと。	**本基準でいうメダルゲーム場とは、メダルを使用して技術介入性のない遊戯を行い、その結果が同種メダルで還元されるようなメダルゲーム機械（子ども用の単純なゲーム機械を除く）を設置する営業形態のゲーム場をいう。メダルゲーム場の運営は、関係官庁の指導を尊重するとともに、次に掲げる各項目を遵守して行うこととする。** **1　賭博行為の禁止** ⓐ　取得メダルの財物への交換など賭博行為とみなされる行為は一切しない。 ⓑ　宣伝文言、店名についても賭博行為を連想させるようなものを採用しないなど、賭博を未然に防止するようにする。 **2　取得メダルの預かりの規制** 取得メダルに対して「預り証」を発行しない。 **3　18歳未満の者の制限** ⓐ　保護者の同伴のない18歳未満の者に対しては、メダルゲーム機械で遊戯させないようにする。 ⓑ　午後11時以降は、18歳未満の者のゲーム場内への立入を禁止する。 **4　メダルゲーム機械の併設** 一般のコインゲーム場にメダルゲーム機械を併設するときは、できるだけ区画を分けて設置する。 **5　使用メダルの規格** 偽貨対策のため、ゲーム場で使用するメダルは、直径30㎜以上とするか、または強磁性体の材質を使用する。 **6　店内照明** 店内照度は、床面10ルックス以下にならないように配慮する。 **7　営業時間** 営業時間は、休日の前日を除き、日出時より午後12時程度とする。 **8　ゲーム機械の再販** ゲーム機械の再販の際は、取引のどちらか一方が必ず古物商の営業許可を得ていることを要する。 **9　管理責任者** 一つのゲーム場に設置するゲーム機械等の最低規模を20台程度とし、そこに管理責任者を常置する。 **10　届出** 新たにメダルゲーム場を開設するときは、別紙様式により所轄警察署に届出をする。 **11　掲示** 上記1のⓐ、2、3のⓐⓑおよび9に関しては、場内の客が見やすい所にその掲示をする。

偶然の勝負の結果、投入したメダルなどが失なわれたり、何倍となって戻ってくるという賭けごと（ギャンブル）機能を持つ自動機械には、スロットマシンなど払い出し機能を備えつけるものから、近年ではクレジット表示にとどまり自動払い出し機能を持たないものまで幅があるが、刑法で規定する賭博に使用される例が後を絶たない。一方、賭博などの問題点を極力解消した上で、これらギャンブル機を設置、運営する「メダルゲーム場」は出現してからすでに二十年以上経った。

メダルゲーム場が全国的に急増した昭和四十八年十二月、当時の全日本遊園協会（ＪＡＡ）の健全娯楽推進委員会（中西昭雄委員長）とメダルゲーム協議会（中村雅哉代表幹事）は、警察庁・防犯課の指導のもとに「メダルゲーム場運営基準」を作成、制定した。この「基準」はメダルゲーム場を正しく運営するための、画期的なガイドラインとなった。

警察庁は全国の警察本部に通達し、メダルゲーム場の正しい運営に理解を示していた。しかし、この「基準」はそれほど守られず、警察庁は業界側にしばしば警告していた。このため全日本遊園協会のオペレーター部会は違法営業撲滅など訴えていたが、子ども用メダルゲーム機とアーケード／メダルゲーム場併設基準の両方が否定された段階で初心に帰り、五十三年春に「リライト版」を作成、従来の「基準」より、わずかながら厳しく守っていく方向を打ち出した。

そして全日本遊園協会は五十五年末に解散、日本アミューズメント・オペレーター協会（ＮＡＯ）が「基準」を引き継いだ。ＮＡＯは五十七年七月に「基準」を改訂、子ども用メダルゲーム機、併設を容認する方針を示した。この「ＮＡＯ版」は、当初の「基準」の精神から大幅に後退する内容となっている。

その後、ゲーム場は遊技機賭博、少年非行の温床になるおそれがあるとみなされ、五十九年八月、風俗営業として新たに規制対象となった（施行は六十年二月）。新風営法では警察許可の対象として、営業者に対し厳しい規制を課しており、営業所の場所、営業時間についても定めているほか、「メダル等の預り書」発行も法律で禁止している。しかし、十八歳未満の者がメダルゲーム機で遊ぶことについては何ら定めていない。

「メダルゲーム場運営基準」は、この業界が初めて作った自主規制としても大きな意義があるが、未成年がメダルゲーム機で遊ばないよう配慮するという考えなど、今なお尊重すべき内容がある。オペレーター団体はこれらについて検討してよい、と思われている。

新たな定番! SNKオリジナル・ゲームマシン!!

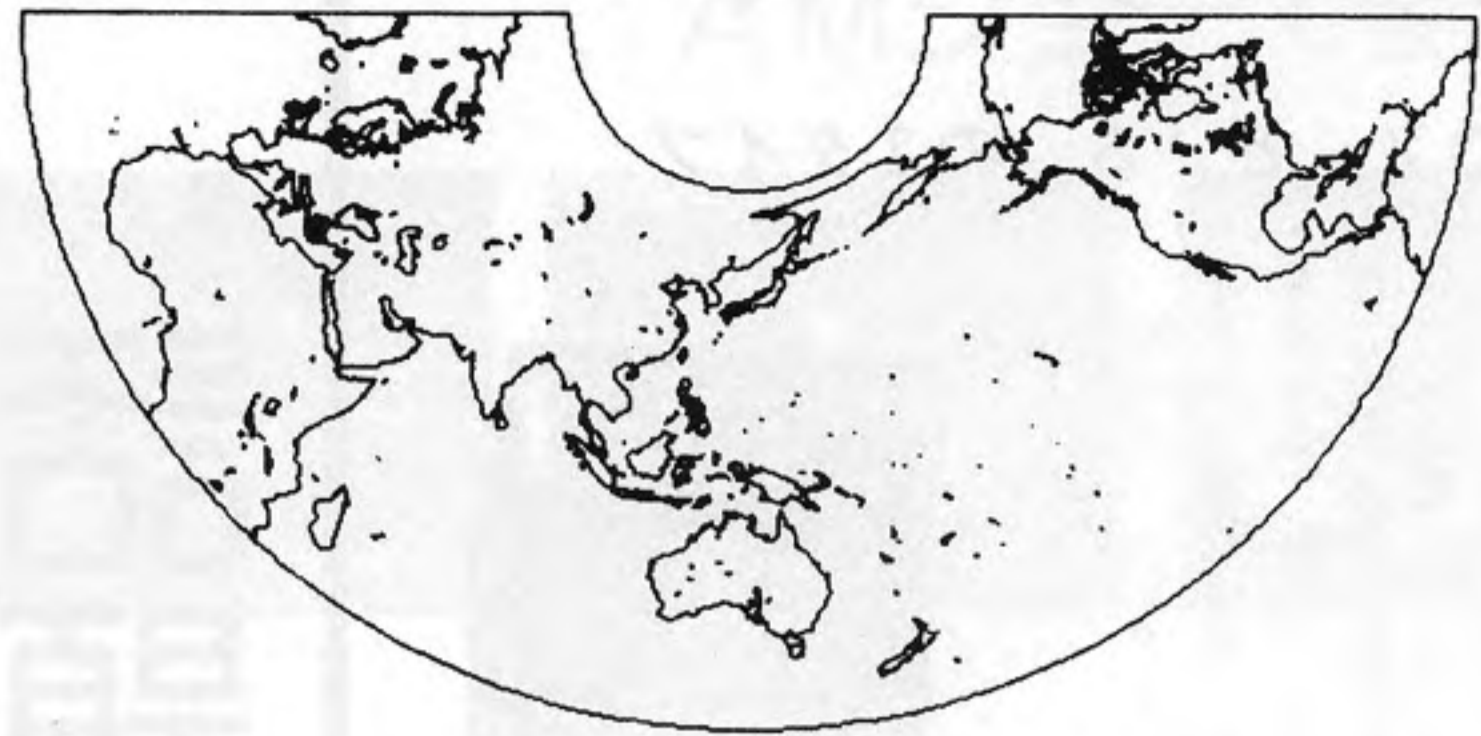
200個/OP価格29,500円(予定)
すっごくかわいい!楽しく使える!
ヒヨコちゃん9アイテム揃って登場。
セット内容:マスコット人形(3種)、パース〈小銭入れ〉(2種)
ハンカチ、ミニタオル(2種)、リングケース
●75φカプセル対応
©1995 NISSIN FOOD PRODUCTS CO.,LTD.

製造販売元 株式会社エス・エヌ・ケイ

※掲載写真は試作品です。商品の外観及び仕様は、実物と若干異なる場合があります。表示価格は消費税を含みません。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町南下安道正寺136-4 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ラスベガスでカジノホテルなど

建設ラッシュ

96年夏には高さ400mのタワーも

米国ラスベガスはカジノ（賭博場）都市であるだけでなく、最先端のアトラクションで集客する都市へと発展を遂げつつある。これは九三年のカジノホテル「トレジャーアイランド」、「ルクソール」、「MGMグランド」のオープンラッシュ後の顕著な傾向として知られるに至った。そして今、さらに大きなオープンラッシュが始まりつつある。

まず今年十二月、「フリーモント・ストリート・エクスペアリエンス」がオープンする。これはダウンタウンの有名なフリーモント通りが、アーチ状の華麗な屋根で覆われ、これに伴いゴールデンナゲット、ラスベガスクラブなど通りに面したカジノホテルのデザインが一新されるもの。七千万ドル投資された。

九六年七月ごろ、高いタワーカジノ、「ストラトスフィア（成層圏）タワー」（約四百㍍）が、アトラクション付きでオープンする（本紙第473号参照）。ストラトスフィア社が建設を進めているもので、発表のたびにアトラクションが追加されており、地上四百㍍のところにローラーコースターの建設を計画中だとしている。

同じく八月にはMGMグランドの向い側にテーマパークホテル「ニューヨークニューヨーク」がオープンする（本紙第482号参照）。計画ではローラーコースター、ウォーターライド、映像シミュレーターが含まれており、MGMグランド社とプリマドンナ社が共同で建設を進めている。

そうこうしている中でバリー・エンタテイメント社は五月ごろ、四億二千万ドルをかけてパリをテーマにしたカジノホテルを建設すると発表した。四十階建てのエッフェル塔や凱旋門など、パリにちなんだ建物を、同社が所有する土地に建てるという。「パリ」は九七年後半に完成の予定。

九八年前半には、デューンズ跡地にミラージュ・リゾート社が、巨大なカジノホテル「ベラージオ」を完成させる。これは当初「ボー・リバージ」と名付けられていたもので（本紙第489号参照）、今年七月に早くも改称した。「ベラージオ」はコモ湖に面したイタリアの村のことで、イタリア人からは「湖の真珠」と呼ばれている。

「ストラトスフィアタワー」予想図から

景気低迷にもかかわらず

メキシコ展継続

AAMA主催、規模は縮小

メキシコの展示会、EXIME（エキスポジション・インターナショナル・デ・マキナス・デ・エントレムデミエントロ）95は七月十九—二十日、首都メキシコシティのエキジビメックスで開催されたが、メキシコの経済不安にもかかわらず、この国を代表するAM機器展として定着したことを示した。

これはEXIME95を主催した米国のメーカー協会、AAMA（アメリカン・アミューズメントマシン・アソシエーション、事務局シカゴ、リック・カービー会長）がこのほど明らかにしたもの。AAMAが米国以外の市場を開発するとして設けた「外国ビジネス開発委員会」が担当しているもので、同委員長でありレーザートロン社の販売担当副社長のロン・カラカ氏は、メキシコ市場は回復の兆しがあると語っている。

メキシコでは昨年十二月以来、通貨ペソの価値が米ドルに対し半分になるという、「テキーラショック」に見舞われており、このため国内経済は低迷。展示会の多くが延期やキャンセルされるなか、AAMAもEXIME95について何度も見直したが、結局当初計画どおり実施した。つまり、メキシコ経済不振のためACME95（三月、リノ）に行きたくても行けなかったメキシコのオペレーターにとって、EXIME95を中止してしまったなら、せっかく築いた米国の業者とのつながりを失なうことになるので、中止は避けねばならない—と考えたからだ。

AAMAによると、EXIME95の出展小間数こそ前回に比べ少なかったが、出展社数は同じだった（約九十社）。来場したオペレーター数が市場動向のバロメーターになるとしたら、それは前回に比べ三四%も増加した—とのこと。ペソは次第に安定し、株式市場も回復しつつある、とAAMAは説明している。

しかしメキシコ市場に進出しているSNK・オブ・アメリカ社は、EXIME95の出展料が高いと現地代理店が指摘したことから出展せず、その代わりに独自のディストリビューター会合と単独ショーを開催した（本紙前号参照）。従ってメキシコ市場への取り組みは必ずしも米国側で統一されているとは言えない。

EXIME
Exposición Internacional de Máquinas de Entretenimiento
JULY 19-20,1995 • EXHIBIMEX • MEXICO CITY

アイワークス社が

経営再編を完了

ライト氏がCEOに就任

映像シミュレーターのハード／ソフト大手、米国アイワークス・エンタテイメント社（本社カリフォルニア州バーバンク）が七月一日付で、経営陣の再編を完了、ロイ・ライト氏がCEO（経営最高責任者）となった。

これはカリフォルニア州ニューポートビーチにあったツアーリング・テクノロジー部門と、フロリダ州サラソタにあった営業部門を本社に統合。ライトCEOの下に、三人の執行副社長を置く、というもの。これまでCEOだったスタンリー・キンゼー氏は、代表権のない会長としてとどまることになった。

アイワークス社は映像シミュレーター、「ターボ・ツアー・シアター」（TTT）やその映像ソフト「ロボコップ」などで有名。日本でもTTTは後楽園ゆうえんち、花やしき、苫小牧のファンタジードームなどに導入されている。サンフランシスコの「ピア39」にあるターボライドでは、最新ソフト「エイリアン」がこのほど封切られた。

WMS社DB会合

レスラーも登場

TV機とフリッパー新作で

米国のウィリアムズ／ミッドウェー社（本社シカゴ、ニール・ニカスト社長）は七月、シカゴ市内のフェアモントホテルでディストリビューター会合を開き、TVゲーム機「WWFレッスルマニア」とフリッパー「インディアナポリス500」、「ジャックボット」を披露した。

「WWFレッスルマニア」については、プロレスラーのバムバム・ビゲロー（写真中央の派手な男）らが登場、実演するなど盛り上がった（左は参加したディストリビューターらとの記念写真）。

International Trade Show

Show	Date
Amusexpo'95 (Paris, France)	Oct. 4-6
Transsylvania Show (Brasso, Rumania)	Oct. 4-7
Fun Expo (Orlando, U.S.A.)	Oct. 7-10
AL Preview (London, U.K.)	Oct. 11-12
ENADA'95 (Rome, Italy)	Oct. 12-15
World Gaming Expo'95 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 16-18
AGB Greece (Athens, Greece)	Oct. 20-22
AMOAQ'95 (Gold Coast, Australia)	Oct. 26-27
Interazar'95 (Madrid, Spain)	Oct. 26-28
China AM'95 (Shanghai, China)	Nov. 4-8
Gamex'95 (Johannesburg, South Africa)	Nov. 6-8
IAAPA'95 (New Orleans, U.S.A.)	Nov. 15-18
Slovakia Show 95 (Bratislava, Slovakia)	Nov. 16-19
EELEX (Moscow, Russia)	Dec. 10-12
Forainexpo (Paris, France)	Dec. 12-15
Amuse World (Seoul, Korea)	Dec. 16-19
1996	
Interschau'96 (Munich, Germany)	Jan. 20-23
ATEI'96 (London, U.K.)	Jan. 23-25
IMA'96 (Frankfurt, Germany)	Jan. 24-27

遊技機賭博の摘発

シンガポールでも

フィリピンもギャンブル機に厳しいが、シンガポールはもっと厳しいらしい。この十二ヵ月間で千二百台のギャンブル機を押収、そのうち最大の摘発はひとつの遊技場で二百台以上押収された—と、オーストラリアの業界誌「キャッシュボックス」八月号が伝えた。

それによるとシンガポールはとくに賭博遊技に厳しく、現金をクレーンの景品にするオペレーターがいたことから、今年初めにクレーン機の営業と、スキルのないリデムプションゲームを禁止したほど。

裁判所も賭博遊技をした者に対して厳罰で臨んでおり、あるオペレーターは十万シンガポールドルの罰金と十二ヵ月の禁錮刑を受けた、とのこと。

話題のマシン

CGガンゲーム「バーチャコップ2」

連射3ステージ

セガ社から「DX」と「S」の2タイプ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、CG基板「モデル2」使用のガンゲーム機「バーチャコップ2」のDXタイプが九月二十五日、S（スタンダード）タイプが二十七日に発売となった。

これは前作を大幅にグレードアップしたもの。CG画像処理が前作の二倍の秒間六十フレームとなり、一段とリアルで滑らかな画像表現となっており、前作より画像の視野が広がり、オートズーム機能で迫力を増した。

ゲームストーリーは前作の続編となるもので、バーチャコップが巨大犯罪組織の背後関係を調査していくというもの。

ゲームは三ステージから選択。備え付けの銃は六連発リボルバー式で、弾丸がなくなると画面外に銃を向けてトリガーを引く。敵が現れると最も危険な敵に照準が自動ロックオンされる。照準が赤に変わる前に撃ち倒せない場合と人質を誤射した場合はライフが減り、ライフが全部なくなるとゲーム終了。

DXタイプは五十インチプロジェクター画面で標準小売価格二百万円、Sタイプは二十九インチブラウン管のハーフミラー式で九十二万五千円。

バーチャコップ（DX）

バーチャコップ（S）

新基板「MLC」第一弾

対戦バスケット

データ「ダンクドリーム95」

TVバスケットボールゲーム「ダンクドリーム95」が、データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）から九月二十五日発売となった。

これは前作をバージョンアップした3オン3のバスケットボール。ボタンが一つ増え三つのボタンと八方向レバー操作になり、スーパーダンクやスーパーディフェンスのコマンド技など、多彩なプレイが可能になった。

またチームが二つ増え計十二チームとなり、ステージもスラム街や海岸など多彩になった。ゲームの進め方などは、基本的に前作と同じ。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

なお同ゲームから新基板「MLC（マザーレスカセット）」を使用。これはコンパクト化した基板をパッケージにしたもので、大きさは二四×一七×五九㌢。一つの基板で二台のモニターに出力でき、二人用キャビネット二台で四人同時プレイも可能となる。またCG表現などにも対応できる拡張機能もある。今後、CPUやROM、サブ基板の交換で新ゲームを開発していくことになる。

ダンクドリーム 95

「メガシステム32」第5弾

ヘリで捕虜救助

ジャレコ「湾岸戦争」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）から、同社"メガシステム32"第五弾となるTVシューティングゲーム「湾岸戦争」が、九月二十五日発売となった。

これは特殊レスキュー部隊が、独裁軍事政権の部隊と戦いながら仲間や捕虜を救出するというもの。プレイヤーは戦闘ヘリコプターを八方向レバー（上、右上、左上の三方向使用）と二つのボタン（攻撃・救助、離着陸）を操作する。

三ステージがあり、仲間の救助、捕虜の救出、敵拠点を破壊し敵司令官をつかまえること——とそれぞれ任務が異なる。

画面右側に仲間の位置や破壊目標などを示すレーダー表示がある。燃料や耐久力（敵の攻撃で減少）がなくなるとゲーム終了だが、制限時間内に任務を完了すれば耐久力が回復する。カートリッジ価格八万八千円。

湾岸戦争

TVバラエティーゲーム

独特画面で15種

テクモ「がんばれギンくん」

テクモ㈱（本社東京、柿原彬人社長）から、TVバラエティーゲーム「がんばれギンくん」が九月二十六日発売となった。

これは手書きのような線画を使ったキャラクターによるユニークな画面で、簡単なミニゲームをクリアしていくというもの。八方向レバーと一つのボタンを操作する。

難易度を三段階から選択すると、ショートコントが流れる。この後、全部で十五種類あるゲームのうち四種類が表示され、その中から一種類を選ぶ。

ゲーム内容は、"だるまさんが転んだ"の遊びや、落下する首を下部の胴体で受け取るゲーム、導火線の火を消すゲーム、流れていく寿司をどんどん食べるゲームのほか、ジャンプゲームやモグラ叩き式のもの、タイミングや反射神経を試すものなどがある。ライフ制。基板販売でOP価格十三万八千円。

がんばれギンくん

話題のマシン

「F3システム」第9弾

1人用画面広げ

タイトー「パズルボブル2」

TVパズルゲーム「パズルボブル2」が、㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から九月十一日発売となった。

これは"F3システム"第九弾で、前作のバージョンアップ版。上部にある玉に、下部から同色の玉を飛ばし同色玉が三つ以上揃うと消えるというゲーム。前作と異なる特徴は次のとおり。

一人用の場合、画面左右いっぱいがプレイフィールドとなる"ワイドモード"になり迫力を増し、三十ラウンド、二百七十ステージと多彩になった。またコンピューターとの対戦モードもある。難易度を三段階から選択できるようになった。さらに一発逆転が可能な新アイテム四種類が加わった。

交換用カートリッジOP価格五万八千円。マザーボードはOP価格九万八千円。

パズルボブル 2

テクノス「超人学園ゴウカイザー」

敵の必殺技奪取

SNKからザウルス「ステークスウィナー」も

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、川崎英吉社長）から"ネオジオMVS"ソフトとして、㈱テクノスジャパン「超人学園ゴウカイザー」が九月十八日、また㈱ザウルス「ステークスウィナー」が九月二十五日、それぞれ発売となった。

「超人学園ゴウカイザー」は一対一の格闘ゲームで、八方向レバーと四つのボタン（パンチとキックと各強弱）を操作。

選べるキャラクターは十人。それぞれ独自の必殺技を持っているが、相手を倒すと相手の必殺技を一つだけ譲り受けることができ、プレイヤーのキャラクターの強さや戦い方が変わっていくというのが大きな特徴。また同じキャラ同士の対戦の場合、自分の技をトレースしながらパワーアップしていくこともできる。

プレイ中、画面の拡大、縮小率を二人のキャラの距離に応じて自動的にコントロールする機能もある。ゲームはタイマーとライフ制。キャラのデザインは大張正己氏が担当し、キャラの一人の声優ともなっている。カセットOP価格八万八千円。

「ステークスウィナー」は競馬ゲームで、八方向レバーと三つのボタンを使用する。

だ円形コースを走る中、画面が縦か斜めのスクロールでレバーの左右方向、横スクロールで前後方向に入れ、コースの移動のみを行なう。二つのボタンで手綱と鞭を操作しスピードを上げるが、その分ライフゲージが減る。もう一つのボタンで馬の表情を見ながら、苦しそうな顔の時はスピードを抑える。レースに勝ち進むと調教ステージがあり、パワーアップもできる。カセットOP価格八万八千円。

超人学園ゴウカイザー

ステークスウィナー

攻撃と防御の幅広げ

ペアマッチ制に

アトラス「豪血寺外伝」

㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）から、TV格闘ゲーム「豪血寺外伝・最強伝説」が九月上旬発売となった。

これは「豪血寺一族2」のバージョンアップ版。八方向レバーと四つのボタンを操作し、二つのボタンを同時に押すと、強攻撃より強力な"ごっつい攻撃"とキャンセル可能な"迎撃防御"ができるようになった。

また二人のキャラを選び、交互に戦う"ペアマッチ"制になったのが最大の特徴。ペアの組合わせは百五十二通りあり、同キャラの組合わせもできる。登場キャラは十七人で、新必殺技も追加。さらに十秒間しか使えなかった変身キャラ"クララ""ポチ""黒子"も通常キャラとして使えるようになった。

基板販売でOP価格十五万八千円。

豪血寺外伝・最強伝説

3人用TVガンゲーム

モンスター撃破

コナミ「エクスプローラーズ」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、三人用TVガンゲーム機「ヘンリーエクスプローラーズ」が九月六日発売となった。

これは次々と襲ってくるモンスターやゾンビたちを、備え付けの銃で撃破していくゲーム。銃はショットガンタイプで、弾丸（六発）がなくなればハンドグリップをスライドさせると補充できる。

ヘンリー探検隊が文化遺跡を発掘していくという設定で、ピラミッド内や洞窟など六ステージ構成。うち二つのステージをクリアするか、ライフがなくなればゲーム終了。

途中でアイテムを撃つと弾数の二倍増加、広範囲攻撃、連射などが可能となる。また危険な場合、キャビネットに付いているボタンで画面内の敵を一掃するボムも使える。五十インチプロジェクター方式。幅一五六㌢、奥行二一一㌢、高さ一九二㌢。OP価格百三十八万円。

ヘンリーエクスプローラーズ

話題のマシン

（第497号～第500号）

パーフェクトボウル　III
ミニボウリングゲーム機でシリーズ3作目。スコア表示がカラフルな電光表示で上部に電飾も設置。定価220万円。【トーゴ】No.495

あっかんべぇだあ～
"F3"システム第8弾。「スペースインベーダー」タイプでコミカル。マザー基板OP価格9万8千円。カートリッジ5万8千円。【タイトー】No.500

デンジャラスカーブス
同社初のCG基板「JCシステム」によるドライブゲーム機。カーとバイクの同時走行レースという新趣向のもの。OP価格178万円。【タイトー】No.500

シックスリングス
カーニバルタイプのボール投げゲーム機。前方のリングに表示された数字の順にボールを投げ入れると景品を払い出す。定価122万5千円。【トーゴ】No.498

パンチアウトボール
ミニボウリングゲーム機。6連続ストライク後の第7―10フレームをプレイ。一定スコア以上を出すと景品が払い出される。定価123万円。【トーゴ】No.498

最強戦士ピヨヨン
エレメカ対戦ボクシングゲーム機。2本のレバーでボクサー人形を操作し、相手人形に付いているボタンにパンチを当てる。OP価格78万円。【コナミ】No.497

バスケットスタジアムWP
2人用ボール投げゲーム機「バスケットスタジアムW」に景品カプセル払い出し機構を付けたもの。標準小売価格105万円。【タスコ】No.496

つかんでVSぽん
「つかんでぽん」の2人同時プレイ用。宙に舞うピンポン玉をつかみブタの口に入れ、2人の得点の合計により景品払い出し。OP価格85万円。【こまや】No.496

アニマルカウボーイズ
硬貨作動式の全自動輪投げゲーム機。カウボーイ姿の馬の周囲にあるバーに輪を投げ、引っかかると景品を払い出す。OP価格127万円。【昭和鉄工】No.496

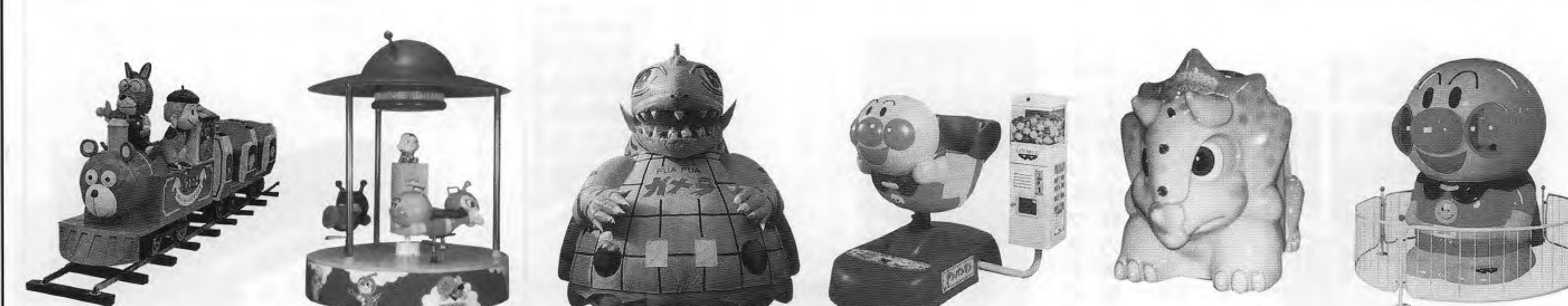
決闘／ガメラVSギャオス
モグラ叩きタイプのアーケードゲーム機。前方のガメラに電光弾を発射する手前のギャオスの頭をハンマーで叩く。OP価格75万円。【セガ社】No.500

キャッチンガーZ
プライズマシン。落下する150ミリカプセルをロボットの両手でタイミングよく挟み取る。カプセルの開閉は独特の方法を採用。価格85万円。【ナムコ】No.500

ヘキサプレジデント
プライズマシン。スイングアームで回転テーブル上の景品を落とすもの。回転速度の調節範囲を広げた。OP価格136万円。【大平技研／ユウビス】No.499

UFOプッシャー
4人用プライズマシン。UFOを上昇させてボタンでバーを伸ばし、景品を押して落とすという新機構を採用。標準小売価格165万円。【セガ社】No.499

アップダウンシュート
プライズゲーム機。ボールを乗せた水平バーをレバーで上下させながら、垂直盤面の指定穴に入れていくゲーム。OP価格37万5千円。【バンプレスト】No.499

ワンワンのパックンボール
プライズゲーム機。ボールをパチンコ式に弾き、ら旋コースを通過後、開閉する犬の口に5個入ると景品を払い出す。OP価格46万円。【こまや】No.498

ドレミファてつどう
レール走行式乗物機。250ミリゲージ。NHKテレビ番組のキャラを採用。交差点待機時に横揺れする。OP価格168万円。【朝日エンジニア／ユウビス】No.499

アンパンマンメリーDX
定置回転式乗物機。真砂工業のOEM生産。3種類のキャラクターに乗って上下しながら回転する。電飾付き。OP価格138万円。【バンプレスト】No.499

ガメラ
エアーアクション遊具。"フアフア"シリーズで定員20人。同名恐竜をデザインしたもので、緑を基調とした配色。定価340万円。【タスコ】No.497

いけいけシリーズ・アンパンマン
定置型乗物機。シリーズ第4弾。コンパクトな1人乗り。ハンドルで乗物部分が左右へ回転。景品カプセル付き。OP価格29万8千円。【バンプレスト】No.497

恐竜探険トリケラトプス
定置型乗物機。内部のTV画面で恐竜の世界のアニメが映し出され、ボタンで簡単な操作も可能。カプセル景品付き。OP価格78万円。【カプコン】No.495

ジャイアントアンパンマン
定置回転式乗物機。大きな"アンパンマン"の中に入り、ハンドルで全体を左右へ回転させる。おまけの景品付きで、OP価格147万円。【バンプレスト】No.495

総目録　No.90

本紙「話題のマシン」でとりあげた機械の総目録です。とりあげた時点でⓐ明らかなコピー機やⓑとばくに使用されやすいメダルゲーム機は、すでに排除しています。配列は❶フリッパー、❷TVゲーム機、❸アーケードゲーム機（プライズマシンを含む）、❹乗物機に分類しそれぞれ掲載順としました。社名末尾の数字は掲載号数です。なお基板、ROMキットのみなどのTVゲーム機については、画面の写真だけにしました。（一部前回からの繰り越しおよび次回へ繰り越し）

ストライカーズ1945
同社の縦スクロールシューティングシリーズ第3作目。実在した戦闘機6種類から選択。基板OP価格17万8千円。【彩京／ジャレコ】No.497

サイバーサイクルズ（SD）
同名機のSDタイプで、29インチブラウン管を使用した2人用CGバイクレーシングゲーム機。価格225万円。【ナムコ】No.497

ベイウオッチ
米国セガ・ピンボール社製フリッパー第2弾。海難救助をテーマに海水浴場風景やサメなどをデザイン。OP価格57万8千円。【データイースト】No.497

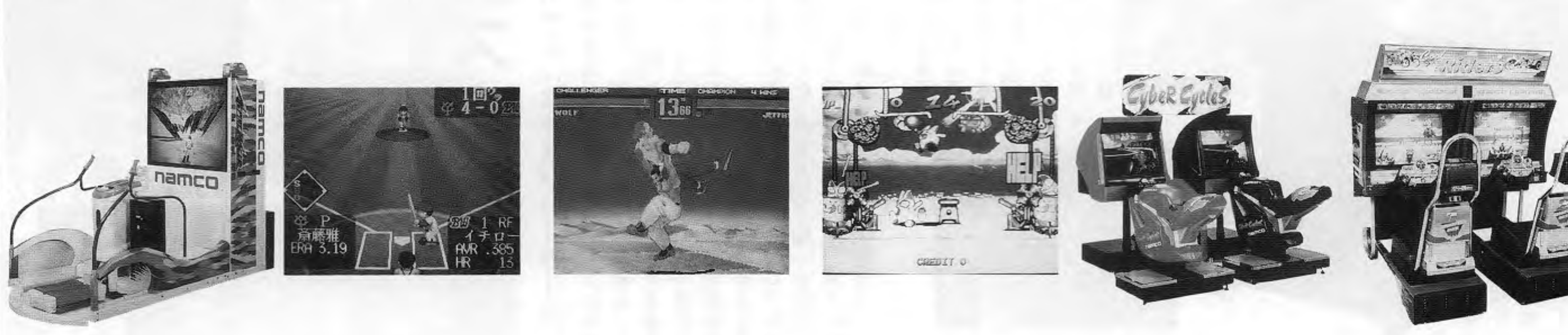
レールチェイス　2
CG基板「モデル2」を使い前作を大幅にグレードアップ。トロッコで逃げながら敵を迎撃していくゲーム。OP価格で218万円。【セガ社】No.498

マジカルドロップ
対戦TVパズルゲーム。玉を吸い込んで飛ばし、同色を並べて消していく。基板販売でOP価格13万8千円。【データイースト】No.498

ストリートファイターZERO
"CPSII"第11弾。新しい舞台設定による格闘ゲーム。初心者向けの技も加味。基板OP価格15万9千円。ソフト基板11万9千円。【カプコン】No.498

ススメ!!マイルスマイル
同社初のオリジナルTVゲーム。迷路状の固定画面で、モンスターをかわし宝物を集めていくゲーム。基板販売でOP価格13万8千円。【富貴商会】No.497

パン　3
TVアクションシューティングゲーム。"パン"シリーズ第3弾。3モード選択による風船割り。基板販売でOP価格12万8千円。【ミッチェル】No.497

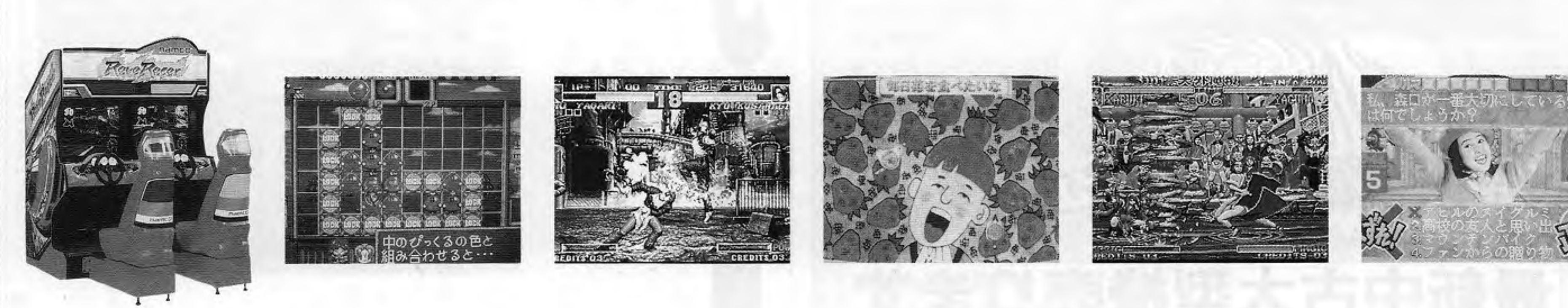
首領蜂
TVシューティングゲーム。空中戦で敵を連続破壊すると大量得点。派手なオプション攻撃もある。基板販売でOP価格15万8千円。【アトラス】No.497

アルペンレーサー
CGスキーゲーム機。50インチプロジェクター方式。スライド台に乗せた両足でスキーのようにエッジ操作するという新趣向。価格223万円。【ナムコ】No.499

ワールドスタジアム95
同社"ワースタ"シリーズ7作目。ノーマル、トーナメント、セパ両リーグペナントレースの3モード選択。基板OP価格14万8千円。【ナムコ】No.499

バーチャファイターリミックス
「ST―V」第4弾。「バーチャファイター」をリメイクしたCG格闘ゲーム。基板OP価格14万8千円。ROMカートリッジ9万3千円。【セガ社】No.498

そこぬけ対戦ゲーム
TVバラエティーアクションゲーム。固定画面で卵落としやダルマ落としなど数種類のゲームがある。基板販売でOP価格13万8千円。【サミー工業】No.498

サイバーサイクルズ（SD―B）
同社同名機のSD―Bタイプ。SDをさらにシンプルにしてコンパクト化したもの。OP価格172万円。【ナムコ】No.498

クールライダーズ
TVバイクレースゲーム機。実写撮り込み画像。ライダーのユニークな動きと奇想天外なシーンの続出に特徴がある。標準価格102万5千円。【セガ社】No.498

レイブレーサー
CGドライブゲーム機。「リッジレーサー」を大幅にグレードアップ。8タイプの車種、4コースから選択。価格225万円。改造キットも発売。【ナムコ】No.500

ぷるるん
パズルゲーム。マス目に配置されたユニットに指定ユニットを置いて同色を並べて消していく。基板OP価格13万8千円。【メトロ／バンプレスト】No.500

ザ・キング・オブ・ファイターズ95
前作「94」の続編。選択した好きなキャラ3人による格闘ゲーム。空中技やカウンターなど新技を追加。カセット価格8万8千円。【SNK】No.500

エジホン探偵事務所
「ST―V」第5弾。無数の同じ漢字の中から1つの異なる字を見つけるゲーム。基板OP価格14万3千円。カートリッジ8万8千円。【セガ社】No.499

天外魔境真伝
"ネオジオMVS"ソフト。家庭用「天外魔境」をグレードアップしたアクションゲーム。カセット価格6万8千円。【ハドソン／SNK】No.499

森口博子のクイズでヒュー/ヒュー/
"F3"システム第7弾。実写撮り込み画像の森口博子の司会で進めるクイズゲーム。基板OP価格15万6千円。カートリッジ5万8千円。【タイトー】No.499

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.254

同窓会 (II)

鎌先英太郎

おもいがけず同窓会の案内がきた時には到底行けそうな状況ではなかった。

会場である田舎の温泉町には、どうしても片道に一日費さなければならない。最短時間でとっても二日を要する。

誰からも頼まれている訳ではないが、自分で自分に課している本と自分との関係を考えても、二日間ぬけてしまうのは痛いことである。しかも土曜、日曜がその日に当っている。土曜日というのは一週間の中でいちばん新刊の本が多く出てくる曜日であり、また土、日は、ふだん本屋に行けない人でも満を持して出かけてくる曜日でもある。本屋の人の話では広島、岡山の住人で土、日、新幹線で梅田の本屋へ行くのを楽しみにしている人の数は馬鹿に出来ないともいう。

ルーティン・ワークで埋まっている生活とは、言いかえれば起きてから寝るまでびっしりと、他人から見れば何をやっているか分らないことが多いかもしれないが、本人にとっては非常に重要な微細な仕事で時間が充たされていることである。

ただ他から強制されたらそれだけ細かな疲れることは大きな苦痛を受けるだけにとどまり、すぐにそれを放りだしてしまうのだろうが、自発的に楽しいこととして時間をかけているのであまり疲労感を伴わないだけのことである。

疲れてもそれは心地よい疲労で筋肉が痛くてもむしろ心地よいマッサージをうけているような感じになってしまう。

それ以外にも大破こそは免れたものの、阪神大地震の被害で家屋の外回りにところどころ小さな傷みが出ていて、何とかしなければならない。

この家を造ってくれた棟梁は宮大工で非常に叮嚀に仕事をしているので、住めば住むほど勝手がよくなる一方だということがあり、棟梁に早速連絡をとったが、二十年も経つと流石の棟梁も老齢にはかてず、岡山の田舎にひっこんでしまっていた。

震災後はどの工務店も軒並に多忙で、どうしたものかと途方に暮れているということもあった。

ルーティン・ワークと家屋の修理と、そこへ三月末で今まで勤めていたところを退職したので、退職を機に知り合いとパーティーとはいかないまでも三々五々、落ちあって飲みに行かねばならず、この方の日程が八月まではつまってしまっている。

そういうところへ、田舎から、母が肺炎にかかり危険な状態ではないが、体力がめっきり衰えてしまっているから一度帰ってくれとの連絡がきた。同じ田舎である。

これが決定打になる。日程の調整のために、いろいろな人に無理なお願いをしなければならなかったが、奇跡のように誰もが快く日程の変更を受けいれてくれた。深い闇に閉ざされて、全然視界が開けてなかった山陰の田舎の温泉地へ向けて、一筋の光の箭が奔ってゆくような感じさえした。

JRを乗り継いで玉造温泉を目指す。今にも雨が降り出しそうな空模様になり、宍道湖は暗い燻銀の色に沈んでいた。

友人たちとはいえ、何十年も会ってない人が圧倒的に多い。温泉というのが気掛りになっていた。生来の風呂ぎらいで風呂に入っても小さい時から烏の行水といわれ、五分も経たずに風呂から出てしまう。背中などを洗った記憶は殆んどない。皆と一緒に温泉に入って背中に垢がついていたら不味いなと、水揚げの日をむかえる芸妓のような心境にも似た心持になり、先頃垢擦りサウナへ行って気分爽快であったと言ってた悪友、小森さんに連れていって貰おうかとおもうまでになる。しかし家族に話したら家族中の白い目で蔑視され、猛反対にあってしまっている。

母の状態がよくないのも沈鬱なものが働く。

玉造温泉は記憶していたのとは違って、かなり長い間川沿いの雑駁な風景の中を過ぎた奥にあった。

小、中学校の友人ぐらいはどんなに長い間会わなくてもそれと分るだろうという自信があったのだが、それは自分のおもいあがりに過ぎず、挨拶のたびに幹事の小塚さんがヒントを与えてくれた。

宴がはじまり、中村さん、大野さんと話をしたが、感じるところが大きかったのか、頭がよかった二人とも間から話がしどろもどろになって、なかなか着地の場所を探せず、長い話になっていった。

席順で次に立ったが、拙い話で長くなってしまうのが心配で、殆んどなにも話さずに座ってしまう。後、皆のスピーチをききながら、かつての友人のだれもが話が上手に出来るように成熟しているのを見て、圧倒されてしまう。

やがてビールを飲み料理をつついていたら、何時の間にか皆のざわめきが止み、沈黙が拡がり空白が支配している。私はついコップをみつめながら、父が四十二歳で逝った後、五人の子どもを一人で育てあげ、今は弱りきってしまっている母のことをあれこれ考えていた。明日見舞いに行くのについて打ちのめされたようになっていた私の精神が回復するに従って、それは私が長い間忘れていた幾多の無垢な美しい音で満されて行った。

気がつくと両側の春木さんも大野さんも正座をして小唄をきいている。

特に高音部で銀の鈴が振られるように清澄な音がころころと転っていったあたりは、素晴しく心地よいものだった。それは地上のものではなく天界のもののようでもあった。

勿論、三味と舞ともぴたりと息があっている。

カラオケから和やかな雰囲気での雑談が場所をかえて午前二時頃あたりまで続いたのだろうか。

翌朝は早い時間から藤原さんにつきあわされて温泉につかる。風呂はきらいだのに計三度も入ってしまっている。

いよいよ今日は母に会わねばならない。状態がよくないことを知っているばかりに辛いだけである。

妹とおちあって病院に行くことにしていたのだが、幸い吉岡さんの車がそちらの近くに行くことが分り同乗させて頂けた。

数十年の間には全然知らない大きな道がとんでもない処に数多く出来ていて驚いてしまった。

吉岡さんは懇切叮嚀にその道々について教えてくれるのだが、こちらは出来の悪い生徒であたかも迷路の中を駆っているような感じだった。時間の迷路、空間の迷路。

OCTOBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機 — ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	鉄拳　2（ナムコ） Tekken 2 (Namco)	8.68
2	2	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	8.00
❸	4	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	7.47
4	3	ザ・キング・オブ・ファイターズ '95（SNKネオジオ） The King of Fighters '95 (SNK)	6.82
5	5	パズルボブル（タイトー／SNKネオジオ） Puzzle Bobble[Bust-A-Move](Taito/SNK)	6.71
6	6	ストリートファイター・ゼロ（カプコン） Street Fighter Alpha[Street Fighter ZERO] (Capcom)	6.48
❼	—	パルスター（エイコム／SNKネオジオ） Pulstar (Aicom/SNK)	6.42
8	7	ストライカーズ1945（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	6.38
❾	—	麻雀ハイパーリアクション（サミー工業） Mahjong Hyper Reaction* (Sammy)	6.27
10	8	マジカルドロップ（データイースト） Chain Reaction (Data East)	6.21
11	11	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai - The Great Wall (Sun)	6.06
⓬	14	ファイナルロマンス　2（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.70
⓭	15	スーパーワールドスタジアム '95（ナムコ） Super World Stadium '95 (Namco)	5.64
14	10	ファイナルアーチ（セガ社ST-V） Final Arch (Sega)	5.57
15	13	森口博子のクイズでヒューヒュー（タイトーF3） Quiz Hiroko Moriguchi* (Taito)	5.33
⓰	—	スーパースラムズ（バンプレスト） Super Slams (Banpresto)	5.25
17	9	麻雀エンジェルキッス（ジャレコ） Mahjong Angel Kiss* (Jaleco)	5.21
⓲	21	熱答クイズチャンピオン（中日本リース） Quiz Netto Champion* (Nakanihon Wreath)	5.15
19	12	エジホン探偵事務所（セガ社ST-V） Ediphone Office* (Sega)	5.07
20	20	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	5.05
㉑	25	クイズ殿様の野望2・全国版（カプコン） Quiz Tonosama No Yabo 2* (Capcom)	5.00
㉒	23	バイパー・フェイズワン（セイブ／日本システム） Viper - Phase 1 (Seibu)	4.94
23	19	上海　III（サン電子／タイトー） Shanghai III (Sun)	4.89
24	17	麻雀同級生（メイクソフトウェア／メディア商事） Mahjong Classmate* (Make Software)	4.86
25	18	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.85

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのTVゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	アルペンレーサー（ナムコ） Alpine Racer (Namco)	9.31
❷	4	レイブレーサー（2P）（ナムコ） Rave Racer (2P) (Namco)	8.38
3	2	サイバーサイクルズ（SD／DX）（ナムコ） Cyber Cycles (SD/DX) (Namco)	7.90
❹	6	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	7.83
5	3	スポーツフィッシング　2（セガ社） Sports Fishing 2 (Sega)	7.80
❻	—	レイブレーサー（SD／DX）（ナムコ） Rave Racer (SD/DX) (Namco)	7.75
❼	11	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	7.40
❽	14	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	7.28
❾	13	レールチェイス　2（2P）（セガ社） Rail Chase 2 (2P) (Sega)	7.17
10	8	セガラリー・チャンピオンシップ（2P）（セガ社） Sega Rally Championship (2P) (Sega)	7.13
11	9	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	7.00
⓬	18	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	6.42
13	10	インデイ500（DX）（セガ社） Indy 500 (DX) (Sega)	6.36
14	12	エースドライバー（DX／SD）（ナムコ） Ace Driver (DX/SD) (Namco)	6.33
15	15	デイトナUSA（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	6.32

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	2	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams/Taito)	5.34
❷	—	ロードショー（ウィリアムズ／タイトー） Road Show (Williams/Taito)	5.33
3	1	フランケンシュタイン（セガ社／データイースト） Frankenstein (Sega/Data East)	5.00
4	3	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	4.67
5	5	リーサルウェポン　3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	4.33

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	手相占い・ちょっとみせて（セガ社） Palmist (Sega)	7.73
2	2	ラズマタッズ（アイマックス） Razzmatazz (Imax)	7.00
❸	6	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.89
4	3	X—DAY　2（ナムコ） X-Day 2 (Namco)	5.30
5	4	エキサイト・スピードホッケー（セガ社） Exciting Speed Hockey (Sega)	4.86

Marubeni, Togo Set Up Operation Company "M&T"

Marubeni Corp., Tokyo, a major trading house, announced on September 5 that it had established an amusement attraction operator company in conjunction with Togo Japan Inc., Tokyo. The new company, "M&T", will operate an amusement rides and arcades segment of the theme park "Kamakura Cinema World" owned by Shochiku Corp., Japan's third-largest film production company, which will open on October 10.

41% of the new company's capital, ¥50 million, is invested by Marubeni, 10% by its subsidiary, Marubeni Sanki Corp., and 49% by Togo. Kakuichi Sogo, deputy manager of Marubeni's industrial machinery department, assumed office as president. Although Marubeni has so far been involved in the import of amusement park facilities (¥700 ~ 800 million in yearly revenue), this announcement marks its entry into the operation area. Marubeni's intention is to learn from Togo's operation expertise and thereby find new opportunities in the entertainment business.

The new company "M&T" will operate "Tele-Combat" and a carousel manufactured by Zamperia, Italy, and the dark-ride "Fantastic Cinema Ride", "Haunted House", and the 3-D sound "Mystery Train" manufactured by Togo, and arcades (60 ~ 70 games) installed within "Kamakura Cinema World". The three Togo attractions will be unveiled at JAMMA Show '95.

Construction of "Kamakura Cinema World" began in June 1994 as Shochiku's centenary project. The theme park will consist of a Japanese Zone, American Cinema Zone and Future Zone all housed in a 3-storied building to be constructed in Shochiku's Ofuna Studio (see *"Game Machine" No. 488*). The facility comprises two dark-rides, four theatrical attractions, carousels and amusement rides, three walk-through attractions and an arcade.

Nintendo Raises 1995 Profit Forecast

Nintendo Co., Ltd., Kyoto, revised its revenue forecast downward and its profit forecast upward for the mid-term ending September 1995 and the fiscal year ending March 1996. This was announced by Nintendo on September 5.

According to Nintendo, the lower revenue figure is attributable to the delay in the release of promising game software for "Super Famicom" to October or later, and that sales of the 32-bit "Virtual Boy" for which expectations were high remained dull. However, reflecting the change in the in-house exchange rate from ¥85 to the dollar in May, when the previous forecast was announced, down to ¥95, there was an automatic increase in profit, so that an increased profit was predicted.

The post-revision revenue for the mid-term ending September 1995 is estimated at ¥135,000 million, down 19% from the same term a year ago, and the net income at ¥30,000 million, up 13%. Meanwhile, the post-revision revenue for the fiscal year ending March 1996 is estimated at ¥330,000 million, down 6% from the preceding year, and the net income at ¥65,000 million, up 15%.

Consequently, the consolidated results for the fiscal year ending March 1996 were also revised as follows: revenue ¥380,000 million, down 9% from the preceding year, and net income ¥65,000, up56%.

"Police White Paper '95"; Gaming-Related Raids Down

The National Police Agency published its "Police White Paper 1995" on August 29. It was a month later than in recent years due to the Aum religious sect poison gas atrocity and the Hanshin Earthquake. The "White Paper" details the level of crime and police raids up to December 1994.

According to the "Police White Paper 1995", as of the end of December 1994, there were a total of 35,520 arcade locations as defined by the "Fuei Law" (including locations operating only one machine), consisting of 16,114 police-licensed locations and 19,406 locations not licensed by the police for various reasons. Also, there are three types which are stipulated to fall under "Article No. 7" of the "Fuei Law": 22,449 pachinko parlors, 841 premium-offering arcades such as shooting galleries, and 17,453 mahjong parlors.

Regarding raids as a result of gaming crime under "Article No. 8", from January to December 1994, 1,991 people were arrested at 241 locations, 2,198 gambling devices such as video pokers and video slot machines were seized and ¥230 million in bet money was confiscated. Of the 241 locations raided, 75 locations were licensed by the police. Since 1988, the number of yearly raids has continued to decrease and 241 locations was the smallest number up to now.

In the "Police White Paper 1995", it is pointed out that the number of so-called "casino bars" equipped with black jack/poker tables and roulette tables has increased recently and with it the incidence of illegal gaming operations. Probably because of this, many so-called "casino bars" were raided this year nationwide. However, it is not clear why many illegal gaming halls in Tokyo and other cities were not raided.

Intergame Allowed To Enter JAMMA

The number of exhibiting companies at JAMMA Show '95 has been eventually finalized at 69. Although one booth is still open, the admission of Intergame into the association was authorized at a "board of directors for document screening" on August 10 and the company was allowed to exhibit. The company filed an admission application with JAMMA in June, but no decision was reached at the screening at an ordinary directors board and had not been authorized.

Because Senyo Kogyo and Senyo Kiko are owned by the same persons, and, although they exhibit jointly, they are counted as one company.

Mitchell, Capcom Jointly Protect "Pang 3" Rights

Mitchell Corp., Tokyo, recently announced that, in view of the situation in which counterfeit boards of its video game "Pang 3" are rampant in overseas markets, it has initiated legal steps against the copiers in conjunction with Capcom Co., Ltd., Osaka, manufacturer of system board "CP1" for "Pang 3".

Mitchell's "Pang 3" is composed of Capcom's system board "CP1"and Mitchell's software board, and unauthorized copies of the latter (although small in quantity) turned out to be widespread. Therefore, upon consultation with the legal affairs department of Capcom, Mitchell decided to jointly take anti-copier measures.

First, Capcom and Mitchell inserted a warning advertisement in the September issue of the European trade journal "AB Europe", warning that "Pang 3" PC boards secured from unauthorized distributors might be counterfeit and, if operated, may constitute a violation of the copyrights and trademarks of Capcom and Mitchell. Both companies are reportedly investigating the counterfeit board manufacturers.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

namco
往年の名作が今、
アレンジ版をプラスしよみがえる！
namco CLASSIC COLLECTION Vol.1
GALAGA XEVIOUS MAPPY
ナムコ クラシックコレクション
全部で6つの
ゲームが楽しめる！
2人プレイで
さらに楽しい！
XEVIOUS
ゼビウス
アレンジ
オリジナル
MAPPY
マッピー
アレンジ
オリジナル
GALAGA
ギャラガ
アレンジ
オリジナル
好評発売中！
CATCHINGER Z
キャッチンガーZ
落ちてくるカプセルを
両手でキャッチ！
人気もインカムも
まとめてキャーッチ!!
ナムコオリジナル
150φカプセル使用！
CATCH!
Treasure Mountain
トレジャーマウンテン
ファンタジック
プッシャーゲーム
ポップで
キュート♥
しかも
コンパクト！
通信機能搭載3-DCGバイクレーシングゲーム
システム・スーパー22搭載！
最大4シートまで通信可能！
Cyber Cycles
サイバーサイクルズ
SD-B（29インチモニター採用）
AMショーでも
絶好調！
まだまだ攻めるぜ！
サイバーサイクルズ！
大好評につき追加発売中！
スキーといえばこれ！
シーズン本番まであともう少し！
アルペンレーサー
ALPINE RACER
OVER SEASON HIGH
SPEED RACING SKI！
究極のエレメカプライズマシン登場！
PUNCHIN' PIRATES
パンチン パイレーツ
めざせ
40点！
●高リピート率！
●アイキャッチ抜群！
●単純明快なゲーム性で
客層を選ばない！
仕様
●寸法：W830×D1,220×H1,995(mm)(看板含む)
●重量：170kg
●消費電力：105W
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
本社 〒146 東京都大田区矢口2-1-21 TEL 03(3756)2311(大代)
販売一部（東京）〒146 東京都大田区多摩川2-8-5 TEL 03(3756)2311(大代)
（札幌）〒003 北海道札幌市白石区菊水3条1-8-2 TEL 011(822)5002(代)
（名古屋）〒461 愛知県名古屋市東区泉2-24-27 TEL 052(933)6305(代)
販売二部（大阪）〒564 大阪府吹田市江の木町20-10 TEL 06(338)3511(代)
（福岡）〒812 福岡県福岡市博多区上牟田2-12-24 TEL 092(474)5605(代)
©1995 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
※仕様は予告なく変更することがありますので、予めご了承下さい。